MOAI-TECH

sólo MSX

Gradius 3 legends, Pleasure Hearts, DORAMUS,
Don´t cock it up, Push´em y mucho más...

MOAI-TECH

índice

número 8 Agosto 2001 450 ptas

sólo MSX

El noticiario *4*

Fanzinoteca *7*

El Software del Momento *9*

Entrevista a Rafael Corrales *21*

UNREAL WORLD #3 23

Curiosidades MSX *24*

La Estantería *28*

Trucos *30*

Anuncios *31*

MSX en Internet *32*

Consultorio Txungo 36

19 Salón del MSX *39*

MadriSX 2001

Tu Opinión También Cuenta *46*

Catálogo de productos 49

Dimensión Zero *50*

MOAI-TECH team:
Julio Gracia
Iván Priego
David Casanovas
Manuel Dopico

Colaboran:
Jordi García
Rafael Corrales
David Fernández
Rafael Bollero
Raul Ramírez

Diseño:
Iván Priego
Manuel Dopico

Fotografía:
MOAI-TECH
Nestor Soriano

MOAI-TECH 2001
Una publicación independiente solamente dedicada al MSX

Grad S,
Don´t cock it up, Push´em y mucho más...

editorial

editorial

Os damos la bienvenida a este, tu fanzine, por octava vez.
Indiscutiblemente, podemos mostrar un fiel y sincero orgullo al haber demostrado que somos los más rápidos en editar una publicación dedicada al MSX en este pais. En apenas tres años de existencia ya creemos que hemos solidificado lo suficiente el aspecto y contenidos de este fanzine. Logicamente, seguimos mejorando, seguimos avanzando y seguimos abarcando temas relacionados en esclusiva. Fuimos los primeros en comentar la revista ARROBA y su apoyo incondicional al MSX, fuimos los primeros en dar nota de Partys como la euskal, hemos sido los pioneros en comentar muchos muchos juegos...
También queremos agradecer el reconocimiento que hemos tenido en el programa de radio "GAME OVER" donde se dijo que la MOAI-TECH es una publicación semi-profesional y de un buen acabado.
Y todo esto a sido posible gracias a un algo: **gracias a vosotros.** Vosotros que siempre habeis estado ahí, para leernos (incluso cuando esta publicación no era más que un puñado de hojas mal grapadas con más faltas de ortografía que el diario de Jesulín de Ubrique).
Por ello, os damos las gracias por octava vez.

La redacción.

EL NOTICIARIO

EVA PERFECT COLLECTION YA DISPONIBLE.

El club VAJ nos sorprende a todos con la primera colección de videos EVA para MSX de la historia (por lo menos en nuestro pais).

El CD está cargadito de EVAS que podemos accionar directamente configurando el multimente o desde el DOS2 o por el contrario utilizando un lanzador que ellos mismos han programado.

Hay de todo, EVAS de humor, de anuncios de series de la TV, de MANGA (sobretodo "openings"), e incluso EVAS domésticos creados por Andoni y Verónica (miembros activos de VAJ).

El CD no tiene desperdicio... La presentación, quizá es algo flojilla, pero lo que realmente importa es el contenido del CD.

El precio de el CD es de 700 pesetas.

Si tienes un MSX 2+ o un MSX Turbo R con disco duro o CD ROM (ánimo que hacerse con IDE no cuesta tanto!!) hazte con él de inmediato... ¡Incluso hay EVAS del ANIME del YS!

VAJ CLUB
Apartado 137
48900 BARAKALDO

LA ABADIA DEL CRIMEN VERSIÓN MSX2

Esto si que no nos lo esperábamos. Manuel Pazos y Armando Pérez Abad han concluído una nueva versión del tan popular y famoso "La abadía del crimen". Un juego que como muchos sabréis está considerado como una auténtica joya del software nacional.

Pues bien, este pequeño "monumento" de nuestro Software ha sido conversionado de forma magistral por Manuel y Armando... Dotándolo de unos estupendos gráficos en screen 5 que dan la impresión de haber sido extraídos de la versión de PC (aún así el resultado es cojonudo).

Por si esto fuera poco, en esta versión puedes grabar y cargar partida en disco y es

Nuevo aspecto gráfico del popular "La Abadia del Crimen", juego considerado por muchos como la gran obra del videojuego español. Esta nueva versión también incluye la posibilidad de grabar partida.

100% instalable en DOS2. Los usuarios de Turbo R tampoco tendréis ningún problema al ejecutarlo.

Para conseguirlo podéis acudir a la WEB de Manuel Pazos o incluso a la AAMSX.ORG

EN DESARROLLO MANUAL DEL "Musica"

MOAI-TECH está desarrollando un manual para este macro lenguaje musical. La razón es bien simple, el "Musica" pese a ser más complicado que cualquier tracker existente en el mercado del MSX, ofrece unos resultados auditivos mucho mejores

que por ejemplo el tan concurrido MoonBlaster.
Esto es debido a que no es un simple tracker, si no todo un MACRO LENGUAJE musical en el que entre otras cosas podemos acceder a todos los canales de PSG, SCC y FM a la vez exprimiendo realmente sus posibilidades.
Al ser más complejo, hemos pensado que sería conveniente desarrollar un Manual en Castellano. De momento hay ya escrito un 60% o 70% del mismo. Posiblemente lo incluyamos en la próxima MOAI-TECH.

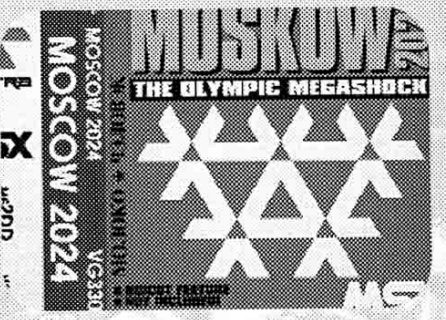
ADAPTADOR DE MANDOS DE PLAY STATION

Rafa Bollero presentó el prototipo de adaptador de mandos de Play en el pasado Salón del MSX en Barcelona.
Se basa en un microcontrolador de 8 bits que convierte el protocolo serie de los pads de play a modo msx de manera transparente para el msx.
Osea que el pad de play es como si fuera de msx 100% compatible sin tener que programar nada especial en el msx.
Para que os hagais una idea viene a ser una especie de NICEMOUSE pero para "con-

trol pads" de Play Station.
Un microcontrolador es un microprocesador con una memoria y unos puertos, todo metido dentro de un circuito que se tiene que programar.
El diseño es de Rafa Bollero y de Germán Díaz.
El hardware necesario es desde un MSX1 hasta el mas trucado de los turbo R...
De momento no se puede comprar, ya que está en fase de pruebas y todavia tiene fallos, aunque ya es jugable, como muchos pudieron comprobar en el salón.
Para más información: rbollero@wanadoo.es

NTERNET, ¡POR FIN!

La nueva y terminada versión del uzix (1.0) ya es estable y se a dado por terminada. Entr las novedades de este software de



32 Kb está el UZLO un gestor de arrance que permite tener el Uzix funcionando junto al DOS2. Y lo mejor: incluye el fude Borwser, programa que permite navegar por internet en MODO GRÁFICO... ¡alucinante!. De la conversión de los HTML se encarga un rápido programa que actua a modo de proxy. El msx recibe directamente una imagen en formato msx.

MATRA ABANDONA EL MSX

El club MATRA a decidido dejar (no sabemos si temporalmente) la escena del MSX. Es posible que una de las razones sea la poca aceptación que han tenido entre algunos colectivos de usuarios. Último rumores apuntan a que prefieren seguir haciendo desarrollos para el Spectrum.

PRÓXIMO JUEGO: DREAM ON

¡Y una noticia muy interesante!. La casa de software nacional Boh.KEn (autores del genial KPI Ball) está desarrollando un juego tipo Pippols de KONAMI para MSX2 en Screen 4.

De momento no queremos avanzar nada más. Pero es posible que para cuando estes leiendo estas lineas ya este disponible en el mercado del MSX.

MSX COLLECTION: COVERS Y DESTRALER

El popular MSX Collection Covers ya tiene nueva versión, más actualizada, con más contenido extra e incluso con un CD extra.

Para aquellos que no lo sepais, se trata de 3 CD´s (hasta ahora eran 2) que recopilan una montaña inacabable de imágenes de las portadas de los juegos de MSX grabadas además a máxima calidad. La presentación del CD tampoco tiene desperdicio, ¡está impresa a una calidad bestial!.

En el pasado Salón del MSX en Barcelona Angel Carmona presentó una nueva versión del MSX COLLECTION:COVERS. Con aun más material inédito, realemnte es un CD que recomendamos al 100%.

Por otra parte tenemos otro nuevo CD llamado "DESTRALER" también distribuido por MSX POWER REPLAY. Se trata de una recopliación con algunas imágenes, varios Mp3 de Konami, etc. También muy interesante.

CENTRO MAIL DISTRIBUYE EL BLUE WARRIOR

Así es, el Blue Warrior se puede adquirir en tienda. Concretamente en el macro centro comercial ALCAMPO de la ciudad barcelonesa de Mataró (ciudad en la que se condensan buena parte de los usuarios del maresme).

Está expuesto de cara al público en el escaparate junto al POKEMON SNAP y al FINAL FANTASY IX.

Esta táctica también servirá para informar a posibles usuarios y promocionar más este juego español. Por supuesto queremos agradecerles a Iván Llavero y a Pedro la ayuda prestada al hacernos publicidad en tienda.

Para que os hagáis una idea, por allí pasan más de 2000 personas diarias ya que es el centro comercial más importante de toda la ciudad (he incluso de toda la comarca del Maresme).

FANZINOTECA

LEHENAK 12

Parece ser que el club VAJ es de los más activos del panorama MSXero español hoy en dia. Buen ejemplo de ello es la cierta regularidad con la que aparece su ya clásica revista "LEHENAK".

El último número aparecido es el 12. Se trata de un ejemplar bastante cargadito, cosa que se agradece ante el aparente "aturo" de medios informativos del MSX (hnostar, AAMSX, etc).

En sus páginas nos comentan el Vampire Killer haciendo una buena alusión a la magnificencia de este titulazo de KONAMI.

Prosiguen con "TALLER MECÁNICO" donde nos explican muy detalladamente como fabricar un conector SCSI. Por supuesto, no faltan lo obligados reportajes de las reuniones de MADRID y BARCELONA. Y llegamos así a la sección "MSX LAND" coordinada por Antxiko Gorjon, donde se comenta todo el software actual, la verdad es que hay que reconocer que en esta sección muchas veces aparecen títulos que en ninguna otra revista se comentan, lo cual realza aun más la labor informativa de este fanzine. Por primera vez vemos un artículo coherente del Blue Warrior.

La sección "MSX1: Lo que queda" sigue al orden del dia comentando algunos clásicos del MSX, en esta ocasión le toca el turno al "Camelot Warriors". Por supuesto no faltan las típicas secciones "Fanzines News", "Pasatelo" o "A prueba" que en esta ocasión incluye un interesante artículo del FAT 16 en IDE (¡Información muy muy útil!).

En "Linea directa" entrevistan al club MATRA, quienes se autoproclaman como dioses, tratan de ridiculizar a Konami y sueltan frases tan encantadoras como "follarse a una guarra", "prositutas", etc.

Y para concluir decir que han estrenado una nueva sección llamada "CD´s que ves" dedicada a comentar diferentes discos compactos relacionados con el MSX.

En definitiva, otro buen número de un gran fanzine.

V.A.J. CLUB 2001
Apartado de Correos 137
48900 BARAKALDO
Teléfono: 944379369
E-mail: msxuser@terra.es

ARROBA 44

En esta ocasión la redacción de Arroba a decidido incluir en nada menos que la portada de este ejemplar, el titular que da pie a un artículo llamado "MSX: El futuro de un gran sistema". En este artículo desarrollado por Rafael Corrales se tratan temas muy interesantes.

Por ejemplo se habla del UZIX, de los proyectos y gestiones de Leonardo Padial. Algo que llama la atención nada más abrir las páginas en los que se encuentran este mencionado artículo es una gran foto a todo color de Kay Nishi en la pasada DEN YU LAND.

Pero el contenido MSXero no termina con

este artículo... En la sección de análisis de videojuegos comentan y alaban al KPI Ball dedicandole toda una página. Una auténtica gozada, sobretodo al comprobar que le dan más puntuación al KPI Ball que al FINAL FANTASY IX de Play Station, ¡je je je!, como enrolla esta revista.

ARROBA 45

¡Pues vaya!, si el contenido de MSX que contenía la anterior edición de Arroba ya nos pareció asombroso, este nuevo número no tiene desperdicio alguno.

Las páginas centrales de la revista están dedicadas al Snatcher y al SD Snatcher de MSX2 y MEGA CD, con capturas del SD Snatcher de MSX incluidas (de hecho la portada del "Algarroba" que como bien sabréis es el fanzine que viene en el interior de Arroba, es una imágen de la portada del SD SNATCHER de MSX2).

¿Se acaba aquí la cosa? ¡Ni de coña!. En la sección de software comentan dedicandole toda una página a color al SIR DAN de Canor (famoso clon del Maze of the Galious para MSX2).

En la página 62 comentan la versión MSX2 de la abadía del crimen. Y por último, el artículo central de esta edición esta dedicado a los coleccionistas, entre los cuales aparece el usuario de MSX Miguel Durán hablandonos de su colección y haciendo referencias a Leonardo Padial y a MATRA entre otros. Es curioso, que en esta misma sección aparezcan fotos del pasado encuentro del MSX en Madrid (¡genial!) y en una de ellas aparezca Roberto García, miembro de MOAI-TECH.

@RROBA
c/ Compañía
nº30, 1º, 29008 Málaga
arroba1@megamultimedia.com

E.sphera 4

Hemos encontrado una pequeña curiosidad en la revista de quiosko E.sphera. Se trata de una revista comercial dedicada al mundo de los negocios.

Pues bien, en la portada aparece un pequeño texto BASIC... Fue esto lo que nos llamó la atención. Y efectivamente, hay algo de MSX en su interior.

Sin ir más lejos en la página 20 aparece una fotografía de un tal Óscar Peña (persona de cierta importancia dentro del mundo de los negocios por lo que parece) posando para la cámara fotográfica con un flamante MSX hit bit de sony entre los brazos.

El artículo que acompaña a la foto nos habla del campo de la informática desde sus origenes en clave de negocio.

Simplemente, curioso.

Servicio de Suscripciones y Números atrasados.

Gemma Vallverdú Tel: 93 508 03 50

De lunes a viernes de 9:30 a 14:00 horas

EL SOFTWARE DEL MOMENTO

GRADIUS 3 Legends

En la pasada reunión de usuarios, IMANOK nos presentó su última producción. En esta ocasión se trata de un buen juego de naves que rinde un claro homenaje a la gran saga "nemesis" o "gradius" tan característica de nuestros MSX.

Este hecho (que sea un homenaje al NEMESIS) ya hace que sea un software por lo menos, curioso y que de buena gana sea bien recibido.

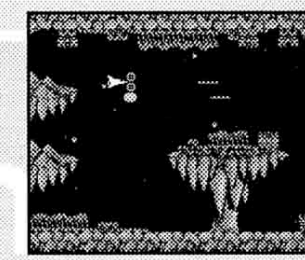
Recordemos que los NEMESIS son para muchos usuarios de MSX la piedra angular del software clásico del MSX1, aunque el scroll vaya carácter a carácter... (¿Estoy escuchando un "cierra el pico" por ahí?)...

En fin, centrémonos en el asunto. Para empezar, decir que el juego ha sido creado mediante un editor japonés de juegos de naves, es posible que los más acerrados coleccionistas de Soft nipón ya tengán algún jueguecillo creado con este editor (que si mal no recuerdo era de la MSX FAN).

Recuerdo que habían títulos como el "lübek" o el "Twincle Star" en los que se reconocía facilmente que habían sido creados con este editor, entre otras cosas por que por lo que parece este "generador de juegos de naves" no te permite cambiar las músicas. Lo cual es una seria limitación, y el propio David (principal miembro de IMANOK) nos ha comentado que le hubiera gustado cambiar las musiquillas.

Y antes de empezar a comentaros un poco el juego, deciros que solo rula en los 2+ o Turbo R ya que hace uso del scroll horizontal por hardware del 9958.

Es un juego de naves con gráficos extraídos de diferentes versiones de los NEMESIS para otras plataformas. El resultado final es bastante bueno y la verdad es que la conversión de gráficos está muy lograda.



Algo que realmente mola un mazo es que al iniciar el juego, IMANOK nos ofrece la posibilidad de escojer entre las cuatro naves de los NEMESIS de MSX, es decir, la del NEMESIS 1, la del NEMESIS 3 y las dos del SALAMANDER. ¡Quizá se echaba en falta el pulpillo del PARODIUS!, por pedir que no quede.

El juego consta de un total de 5 fases bastante dificilillas al principio... Pero una vez tengamos el armamento como dios manda no tardaréis demasiado en haceros el control. Lo cierto es que estamos ante una pieza bastante curiosa y... ¡Que demonios!, si te gustan los NEMESIS y tienes un 2+. Por 500 pelas pasarás un ratillo agradable. No lo dudes.

DOP

SPEED LINE Tron en Turbo R

En el último encuentro de usuarios Raul Ramirez conocido como "Rauleitor" o mas conocido mundialmente como TRAPOSOFT presentó la beta de su última produccion: SPEEDLINE. Lamentablemente todas las copias que llevó sufrieron un "pequeño percance" que se solventó después poniendo la promo de dominio público en: http://traposoft.cjb.net

Y antes de pasar al análisis de la susodicha promo una mini entrevista con el autor en un Burguer King después de una reunión de Badalona...

RC-743 : Oye Raul, ¨?Podrias decirme que coño significa el nombre de Traposoft?

RAULATOR: TRAPOSOFT: SOFT TRAPERO.

RC : Esto... ¿¨Y no crees que es un nombre poco comercial?

RAUL : Yaaaaa.... Pero a mi me MOLA.

RC : ...

Todo el Burguer King: ...

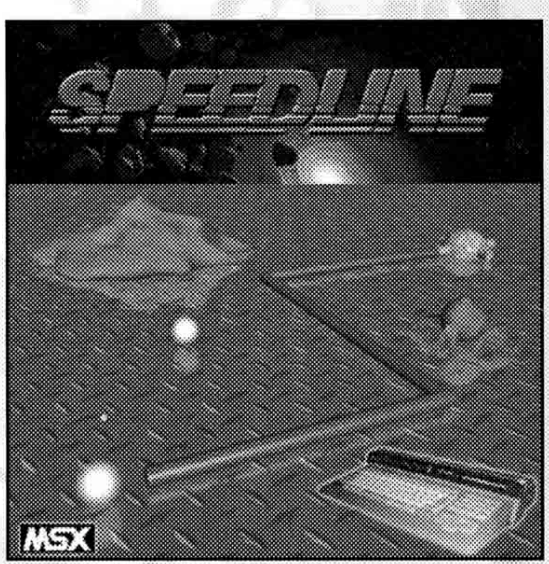
FIN DE LA ENTREVISTA

Pasemos a echarle un vistazo al juego:

Después de una digitalización y el logo de TRAPOSOFT aparece el menú de inicio acompañado de un ambiente musical electrónico casi casi trip-hopero con una bonita animación de unas lineas entrelazadas... todo muy futurista (por no decir surrealista). En esta promo se nos da la oportunidad de echar una partidita al modo VS.

Al principio , la pantalla del juego en si puede dejar perplejo a mas de uno sin saber bien bien que es lo que tiene delante... Pero enseguida se consigue coger las riendas a este paisaje ambiguo ya que el juego es una versión del clásico SNAKE IT al que seguramente todos hemos jugado alguna vez, pero OJO:

No es una simple versión de una serpiente que ha de viajar como una loca sin morderse a si misma, Speedline esta basado en las carreras de motos de la pelicula TRON ,que mas o menos sigue la misma filosofia que el videojuego del ofidio, pero con la diferencia en que aquí no estaras en un espacio donde tu unico enemigo eres tu, todo lo contrario, en Speedline hay de



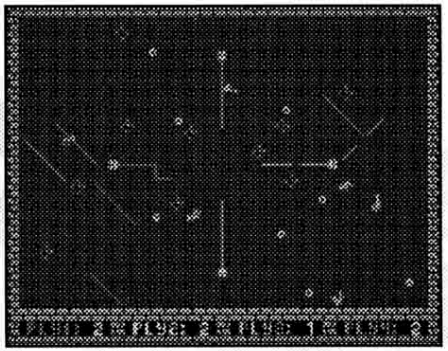
Diseño provisional para la carátula desarrollado por el propio Raul.

todo para jorobarte: Virus que se reproducen convirtiendose en muros moviles, lasers con iniciativa propia, bolas energéticas que puden ser amigas o enemigas, capsulas con diferentes poderes,hasta 3 contrincantes mas que te aseguro que jode y encima tu mismo (que jode aun mas) y algunas cositas mas que no salen en esta promo.

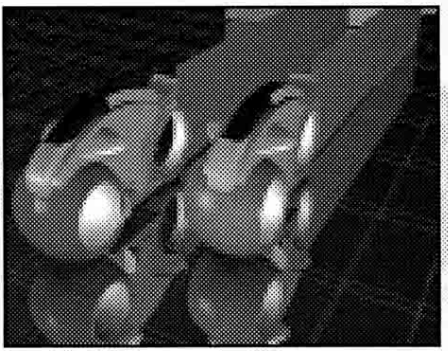
Total, que a 2 players el juego resulta realmente viciante pero a 4!!! (si, se puede jugar hasta 4) es para sudar la gota gorda .

Realmente este juego es divertido, cuesta admitir que unas cuantas lineas esquivando una serie de "cosas" divierta, pero asi es.

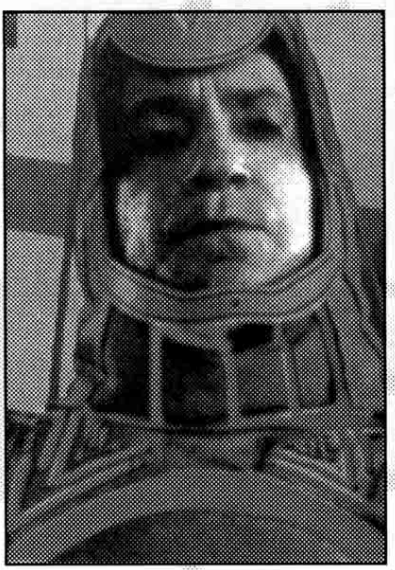
Raul nos ha comentado que en la versión definitiva habra el modo 1 player acabado, con mas cosas para jorobar (joooodeeeerr), monstruos final de fase,una IA de enemigos mas currada, musicas en todos los formatos (Fm, Music Mo-dule, Moonsound,
pcm y ¿psg?), un retoque de gráficos y algunas cosas mas.



SPEEDLINE está inspirado en la peli "tron".



Imágenes en screen 12 entrelazado.



LO MEJOR: Que sera un nuevo juego para Turbo R y así los usuarios de dicha máquina tendrán un juego que aprobechara sus cualidades .

LO PEOR : Que quien no tenga Turbo R se va a tener que joder.

RC-743

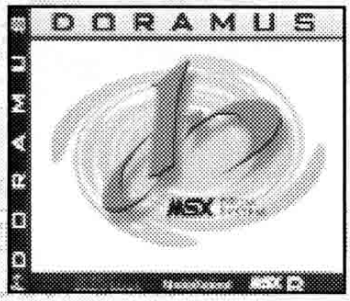
DORAMUS

Doli Clar Games nos presenta su obra maestra, DORAMUS.... El simulador de batería de la Play Station 2 (firmado por la prestigiosa KONAMI) trasladado con mucha personalidad y carisma al MSX Turbo R.

Lo cierto es que este software ya llama la atención por las características que requiere. Es un juego desarrollado para disco duro, MoonSound y Turbo R, por lo que alegrará mucho a los que posean este equipo... Y ¡que demonios!, los que tenemos un equipo así también tenemos derecho a rentabilizar el dinero que nos hemos gastado con algo de software (y si encima es de buena calidad como este, ¡mejor aun!).

DORAMUS es una obra maestra del género musical. Superando incluso a aquellas joyas que tanto sorprendieron en su momento, estoy hablando por supuesto de los famosos HAJIKU MANÍA, TATAKU MANÍA y HAJIKU MANÍA TWINS.

El que aquí comentamos es sin duda uno de los mejores juegos que a salido en los últimos años. No solo por lo original del invento sinó por que además tiene un vicio impresionante. Y la verdad es que uno se para a pensar en los más de dos años que a costado desarrollar el interfaz de batería y se da cuenta de que está ante un juego que merece la admiración de todos los usuarios.



El juego trata de simular que tocas la batería mientras va sonando una pista de MoonSound através de los altavoces de tu ordenador.

Lo podemos hacer a través del teclado o en el mejor de los casos nos podemos construir nuestra propia batería haciendo uso de un manual muy detallado. En internet, en la página que comentábamos en el anterior número (www.doliclargames.com) Saver está desarrollando un foro y un manual extenso con imágenes

para ayudar a todo aquel que se quiera aventurar a construir su propia batería.

En el pasado Salón del MSX en Barcelona, el autor de esta maravilla hizo gala de la batería que a desarrollado. Fue algo increíble tocar una batería eléctrica REAL a través del OPL4. Los que allí estuvieron pudieron fliparlo, casi fue un acontecimiento sin precedentes.

Para que os hagais una idea este juego solo existe en dos plataformas: En Play Station 2 y en MSX Turbo R, lo cual llama bastante la atención.

Bueno y centrandonos un poquitín en el juego os comento las diferentes posibilidades que ofrece este espectacular

"DORAMUS".
Al iniciar la primera carga, nos encontramos con el siguiente menú de opciones (acompañado por un solillo de batería bastante majo).

DOMANI: Para jugar sin más. En una especie de menu, van caiendo las pulsaciones que debemos encajar con los diferentes elementos de la batería (Bombo, caja, charlest, Crash y los dos Toms). Por supuesto la gracia de todo esto, es que lo tenemos que hacer siguiendo el tempo de la canción.
Como ya va siendo habitual en las producciones de "D´oli Clar Games" no faltan los efectos de rotación de paleta ni las animaciones, poco menos que perfectas, durante el transcurso de esta peculiar aventura musical.
Por supuesto podemos escojer entre un montón de músicas. Decir también que el menú de selección de músicas es brutalmente espectacular.

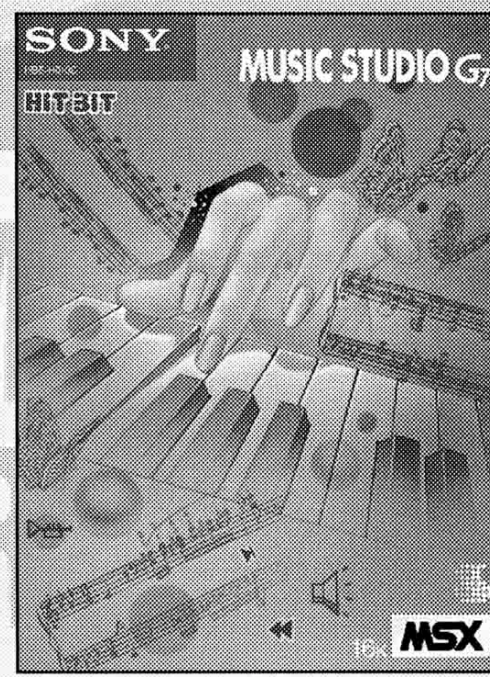
PRACTICE: Algunos ejercicios de práctica muy útiles para aprender a jugar. El juego está tan bien diseñado en cada una de sus facetas que casi asusta, y lo más sorprendente: Está hecho en Nestor Basic.

LESSONS: Lecciones más avanzadas y esquematizadas. Vemos incluso un mapa de la batería, escuchamos un metronomo... En fín, ¡una pasada!.

OPTIONS: Aquí hay algunas opciones tales como volver al DOS, cambiar de NTSC a PAL, configurar los WAVES, etc... Como veis al juego no le falta de nada.

Se trata sin duda de la producción más espectacular de la temporada... Tambien cabe decir que en internet podréis disfrutar de un foro creado para los que se animen a fabricarse su propia batería. Ojalá encontréis espacio en vuestro cuarto y algo de tiempo, porqué es divertidíisimo tocar la batería con este juego. A lo mejor gracias a este invento, ¡más de uno se envicia y acaba hecho un Mike Portnoy! ;-)
¡Felicidades!

DOP -¡Dream Theater Forever!



Antigua aplicación musical para MSX1, este tipo de programas siempre han estado presentes para el sistema MSX. Los desarrollos de D´oli Clar Games, son de los mejores juegos de índole musical creados hasta la fecha (incluso comparandolos con juegos de otras plataformas).

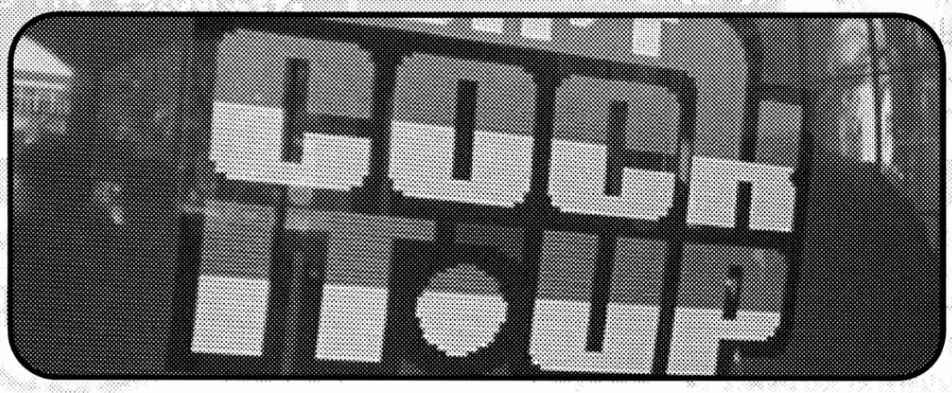
DON'T COCK IT UP!

Va MATRA y saca un tetris.

RC-743

...

Bueeeeno... Vaaaaaale... Haré un comentario un poco mas extenso. XD
Resulta que en los comentarios de juegos de MATRA en esta revista nunca han sido del agrado de todos: En el número 5 se comentó el Sex Bomb Bunny por DOP el cual se convirtió ya en un inesperado "clásico" de la polémica... En el número 6, Paco Santos se encargó del ARK-A-NOAH y aunque más comedido también levantó suspicacias... El MOSKOW 2024 fue comentado en el número 7 por Julio Gracia (que es increiblemente GRACIOSO) y "moderado" por DOP (?)... y provocó el escandalo hasta al mismisimo Javi Lavandeira! (lo tendriais que haber visto leyendo el comentario todo indigado a "alguien" via móbil en la reunión de abril de Barcelona).
Por lo tanto, ante tanta polémica e intentando no convertir la Hispamsx en un frenopático se reunió la junta al completo de MOAI-TECH para designar a la persona responsable (?) y seria (?) que haría el comentario del nuevo juego de MATRA... Después de mucho CABILAR (?) se designó a un servidor para tal tarea (¨?!)... La cantidad de alcohol que flotó en el ambiente aquella noche ¡hubise asustado al mismisimo Yeltsin!.
Así que, amigos, paso a comentar el juoco:
Hasta ahora (que yo sepa) hay dos versiones del juego: La edición especial de MadridSX 2001 de la cual solo existen 24 copias y la edición "conversacional". La primera, que es la que yo poseo y comentaré. Se diferencia de la segunda en la portada en la cual aparece Rafael Corrales haciendo sus pinitos de basurero bajo el siguiente mensaje: "ES TRISTE PEDIR PERO MAS TRISTE ES TENER QUE ROBAR (COMO SOIS!)". Y la segunda versión tiene el aliciente que es conversacional, es decir, que en vez de jugar con cursores o joystick, aparece una franja en la pantalla para escribir, por ejemplo: D= derecha I= izquierda... etc. También, escribiendo otras cosas como el nombre de algunos conocidos usuarios saldrán mensajes graciosillos... o probad escribir "KONAMI" o "MIERDA" y saldrá el mismo mensaje despectivo... Lo que ya desconozco es si



esta faceta conversacional es opcional o esta de base ya en el juego (la versión MadridSX es arcade puro). Y la última diferencia es que la primera edición es de la serie Caligula (1500 pts) y la segunda no (2600 pts)... Lo siento por los bolsillos de aquellos que no fueron a Madrid.

Al principio del juego hemos de seleccionar al típico animalillo "matrero" "que mejor represente nuestros miedos y ambiciones" y a jugar... Ohhh que maravilloso.... ¡es un Tetris! y se puede jugar de puta madre ¡y tiene
un scroll magnífico de fondo! ¡y yo odio los pitufos! pero he pasado de pantalla y se han ido los pitufos (bieeeeeen!!!!) y la música en "ROXI MUZAK" que suena a una cinta de Gremling Graphics interpreta una versión de Mecano... Y el grafiquillo de la mascota "que representa mis miedos y ambiciones" no deja
de hacer el gilipuertas mientras voy colocando cuadros con una suavidad de control que roza la perfección (con sombra incluida) y no deja de ser un Tetris ¡pero me lo estoy pasando teta!.
Me están entrando ganas de cagar y voy por la cuarta... Pero si aprieto F1 seguro que se pausará el juego...
¡Vaya pues no! y yo no tengo un 2+ o un Turbo R para poner pausa! empiezo a ponerme nervioso ya que "gerundio" aprieta y no encuentro el boton de pausa!. Y... y... me matan y me voy corriendo a sentarme en la taza...

Lo mejor: Es el tetris mas jugable hecho hasta hoy para 8 bits (sin duda) Y es hoy por hoy, **el mejor Juego de MATRA** del cual solo puedo decir que me quito el sombrero y les felicito. Aunque ya se podrian haber currao un poco más los grá-

ficos y no haber puesto los mismos del ARK-A-NOAH.
Lo peor: Es de MATRA... usease: Es difilísimo de instalarlo en disco duro, y no tiene pausa (como todos y cada uno de sus juegos.)
Bien, ¿os habeis repuesto del susto? ¡Pues ala! A correr como un monigote del Moskow 2024 para haceros con una copia del mejor juego de la gente de Tarragona hasta la fecha... (y recordad hacer vuestras necesidades antes de jugar).

RC-743

AVISO DE LA REDACCION: MOAI-TECH no se responsabiliza de este comentario y las consiguientes taquicardias que pueda provocar.
AVISO DE RC-743: Y yo tampoco.(no te jode).

PUSH´EM

Distribuido en españa por Ramón Ribas, este nuevo juego procedente de holanda no parece haber gustado demasiado entre el público español.
Se trata de un clon del sencillo título "SOKOBAN", un juego simple pero muy divertido y del cual han nacido y se han inspirado otros títulos a lo largo de la historia como el "LOLO" de NES o incluso el "Eggerland Mistery" de MSX.
Esta nueva versión de TEDDY WAREZ (grupo holandés, creadores también del SCC TRACKER) es un poco floja en cuanto a gráficos y tiene una carencia total de detalles.
Ni animaciones durante el juego, ni efectillos de sonido, ni presentación ni ningún añadido extra al SOKOBAN.
Lo cierto es que siendo muy objetivos, hay que reconocer que los gráficos hechan para atrás nada más iniciar la primera carga, en especial el gráfico del protagonista, que parece haber sido dibujado por un niño.
Por si nunca habeis visto el SOKOBAN, os explicaré que se trata de conducir a un muñequito por una pantalla estática arrastrando unas cajas hasta su sitio. Y lo típico en estos jueguecillos de pensar y buscar cosas (King´s Valley, etc), cuando te equivocas... a suicidarse con el F5 y a volver a empezar!. ;-)
Lo cierto es que si hubiera tenido unos gráficos más trabajados, podría haber sido un buen juego.
Haciendo un inciso, os diré que en total hay 4 opciones en el menú de inicio, ARCADE (el juego normal), CLASSIC (la versión clásica, de toda la vida), OPTIONS (donde podremos escuchar las músicas del juego, cambiar los herzios y el slot del SCC) y por último la siempre de agradecer opción de PASSWORD.
La música a sido elaborada con el CHIP "SCC" de KONAMI, y lo cierto es que no está del todo mal, pero resulta algo simple y repetitiva. Le falta algo de melodia simpática y de solidez, pero se puede oir.
La BGM 3 del menu de opciones no está del todo mal.
Y sintiendolo en el alma... Poco más se puede decir de este juego, salvo que el gráfico de presentación es la cosa más sosa que he visto en años y que existe otro modo de juego aun más simple que el que aquí he comentado (el CLASSIC, que casi que mola más).
Hemmmm.... No quiero ser tan duro pero es que.... El joystick no funciona (por lo menos en la copia que yo tengo). Ojalá sea solo de mi copia, o que editen un parche para subsanar dicho error.
El precio es de 750 pelas... Para el juego que es me parece algo caro, la verdad..
Otro inconveniente es que no es instalable en DOS2 por culpa del driver del SCC BLAZZER NT, que es el nombre que recibe el tracker de SCC creado también (como ya he dicho) por Teddy Warez.
Y poco más se puede decir de este juego, salvo que que pese a todas las cosas mejorables que tiene: Es dibertido.

DOP

SIR DAN *the lost years*

¿¿¿¿¿ The lost que ??????

Ante este título se nos plantean un par de dudas:

A) ¿El autor está destroyer y cree que con este juego ha desperdiciado parte de su vida?

B) ¿El autor no augura un buen futuro para el sistema?

C) ¿SIR DAN tiene una enfermedad terminal?

En fin, me podría pasar horas exprimiendo

Captura de la etiqueta del disco con el que se presenta este esperado juego español.

el cerebro y creo que no llegaría a ninguna conclusión, por eso me limitaré a llamar al juoco "SIR DAN" a secas y pasare a comentarlo...

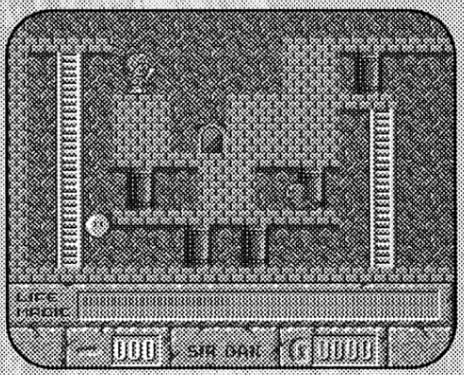
LA HISTORIA:

Vaaa esse pedaso de Sir Dang to cargao pol.la estepaaa,, cuando derrepente se da cuen JAAAAALLL!!! me han secuestradol a mi mujel, mi bambina!! unos hombre muy maaalos y ensima ejtan dejando er castillol que hasta la rrrraaaaanals llevan cantimploral!...

Bien, esta podría ser la historia... Pero también podría ser que Sir Dan ha heredaro un castillo enorme y no gana para pagar la luz y se dedica a buscar y eliminar a todos los okupas que se pasan el dia enchufaos a la Play... o quizás Sir Dan en realidad se llama Benito y es un Paleta que mientras veia comodamente en su casa el Betis-Sevilla fue transportado a un mundo mágico donde le dejaron tirado con una espada y una armadura que pesaba un huevo. En definitiva: que no hay historia aparente, que este es un juego de avanzar, encontrar llaves, abrir puertas y matar energumenos sin planterse el porqué.

EL JUEGO:

El juego es como el Maze of Galious (de hecho el mapa es el mismo exceptuando los mundos) y tienes que hacer lo mismito que en el megarom de Konami: coge dinero, llaves, armas, armaduras, botas,amuletos y un sinfín de gilipolladas para poder salir victorioso del castillo del demonio... que es muy malo... y ... que hace pupa....

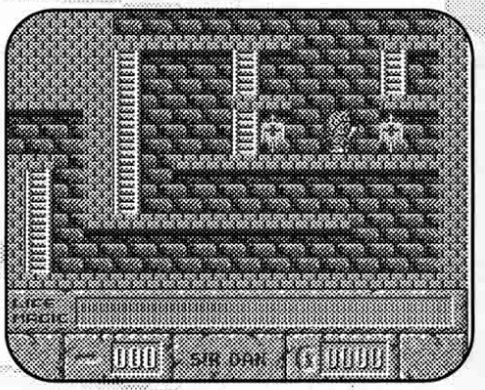


Sir Dan, todo un homenaje al mítico Maze Of Galious de KONAMI.

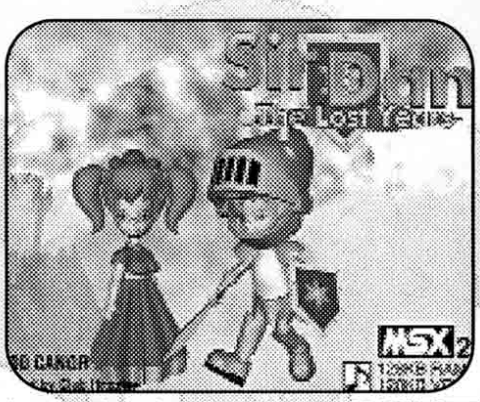
esto... bueno... la realidad es que no se cual es la finalidad de este juego... al menos en el otro tenías que rescatar a un puto bebé, pero aquí.... conclusion: AVANZAR.

LAS DIFERENCIAS:

Sería muy heavy que Canor hubiera repetido el mismo juego... aunque ahora que lo pienso... AC/DC siempre sacan el mismo disco y nadie les dice nada... (vaya, ya me voy por los cerros de ubeda... el próximo artículo lo escribire sobrio.. . ¡LO JURO!)... Esto ¿por donde iba? ... Ah si: El juego está en MSX2 con los gráficos de los personajes y enemigos elaborados para la ocasión, los gráficos de los mundos son también originales, se puede grabar la partida en el mismo disco (esto es lo mejor), tiene música en Fm muy medieval desarrollada por WOLF y como diferencia mas significativa respecto al Maze of Galious es que el castillo está repleto de personajillos que te irán comentando absolutas trivialidades, algunas pistas, algo de argumento etc...



Gran parte del mapeado del juego es literalmente el mismo del Maze of Galious... Esto más que falta de colaboración, es falta de imaginación.

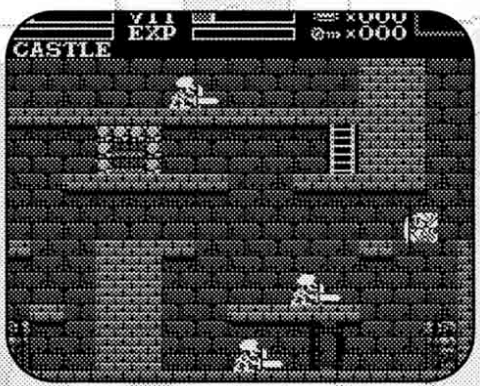


La versión holandesa (Future Disk) del SIR DAN. De los diseños 3D se ha encargado HNOSTAR.

EL VEREDICTO:

Sir Dan, a pesar de no ser nada original (en parte por la poca ayuda que ha obtenido el autor), es un juego que puede hacer pasar un buen rato estrujandote el cerebro (los puzzles que esconde el juego no estan nada mal), pero su desarrollo resulta aveces lento y eso le hace perder un poco de jugabilidad aunque desde mi punto de vista no deja de ser una opción la mar de recomendable... sobre todo para los fans de aquel cartucho de hace 15 años.

RC-743



Maze of Galious está considerado como uno de los mejores juegos de MSX1.

PLEASURE HEARTS

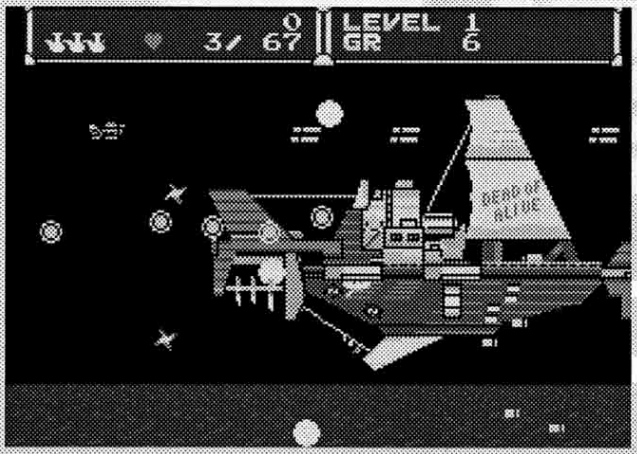
¿Os imaginais un juego de naves de perspectiva horizontal con un auténtico SCROLL parallax, decenas y decenas de sprites moviendose a toda castaña por la pantalla y alucinantes efectos visuales?. Pues eso es lo que es PLEASURE HEARTS. Antes de nada, queremos pedir disculpas por haber tardado tanto en comentar este juego, ya que lo podriamos haber comentado en la anterior edición de la MOAI-TECH, pero por falta de tiempo y espacio no pudimos.

Juego de naves con scroll parallax para MSX2.

Pantalla de presentación.

Y la verdad es que es un crimen por que este juego bien merece dedicarle incluso la portada... ¿Eh? Ah si.. jejeje, bueno, de hecho LE HEMOS DEDICADO LA PORTADA (esque aparte de todo, esque realmente el dibujo de la portada no tiene desperdicio alguno).

Cuando hablamos de PLEASURE HEARTS, hablamos de un juego donde nos encontramos unos gráficos bastante buenos (en algunos puntos simplemente correctos), una música muy cañera (tanto PSG como FM e incluso PCM+) y sobretodo unos efectos visuales de lo más espectacular. Destaca sobretodo dos efectos en concreto: el primero sería sin duda el pedazo de SCROLL parallax que podemos observar en la primera y tercera fase. Y el segundo, posiblemente, sería el lanzamiento de las bombas de las que disponemos como ayuda para acabar con los ejercitos de extraños objetos que se nos avalanchan. El mencionado efecto de la bomba es nada más y nada menos que una sucesión de FRAMES a pantalla completa con unos pixels algo gordos, pero la sucesión es tan rápida y vistosa que el efecto queda brutalmente espectacular. Algo que también sorprende un rato es que aparte de ese SCROLL horizontal del que hablo, también hay trozos de la pantalla en que se convina con un suave scroll vertical.



Deberíais ver esta secuencia en movimiento... Es una gozada ver tal cantidad de bichos en la pantalla, algunos de gran tamaño y encima con el scroll parallax de fondo. ¡Ver para creer!.

Además a esto le sumas mosntruos enormes, efectos de rotación de paleta en los disparos (alguno más grandes incluso que los bichos que los disparan) y una acción de ritmo vertiginoso y... PLEASURE HEARTS...

¡Ostras!, me he dejado un detalle imporante. PLEASURE HEARTS es la segunda parte del popular KYOKUGEN.

La principal deiferencia es que la primera entrega se desarrollaba mediante un scroll vertical y este es más horizontal (aunque como ya he comentado antes, también hay exsite un scroll vertical).

Algo que también destaca bastante de este nuevo juego procedente del japón son los efectos de sonido que usan tanto el PSG como el PCM integrado en los MSX Turbo R. Son sólidos espectaculares, aunque en ocasiones algo ruidosos... pero es que TODO en este juego es a lo bestia... incluso en la tercera fase hay un pequeño fragmento de BONUS donde aparecen una cantidad tan masiva de diamantes que te acabas preguntando: ¿comorrr!?-

Destacar tambie´n que existen tres tipos de armas diferentes que son ampliables a medida que acumulamos los Items del mismo tipo (rollo aleste). Mmmm ¿solo tres armas? ¿Esto no convierte al juego en "un juego simple y aburrido", (frase mítica donde las haya)... ¡Claro que no!.

Pero lo más importante: Es un juego muy muy jugable y con mucha acción. De hecho ACCIÓN es la palabra que mejor describe a esta joya.

Por desgracia, parece que este juego aun no se distribuye en España (auqnue a lo mejor para cuando leas esto si que se hace)... Nosotros conseguimos una copia gracias a Juan Manuel de la Cruz.

DOP

Logotipo de M-KAI, incluso aquí hay mejoras con respecto al KYOKUGEN.

ENTREVISTA A: RAFAEL CORRALES (Madrisx)

ENTREVISTA A: RAFAEL CORRALES (MSX POWER REPLAY)

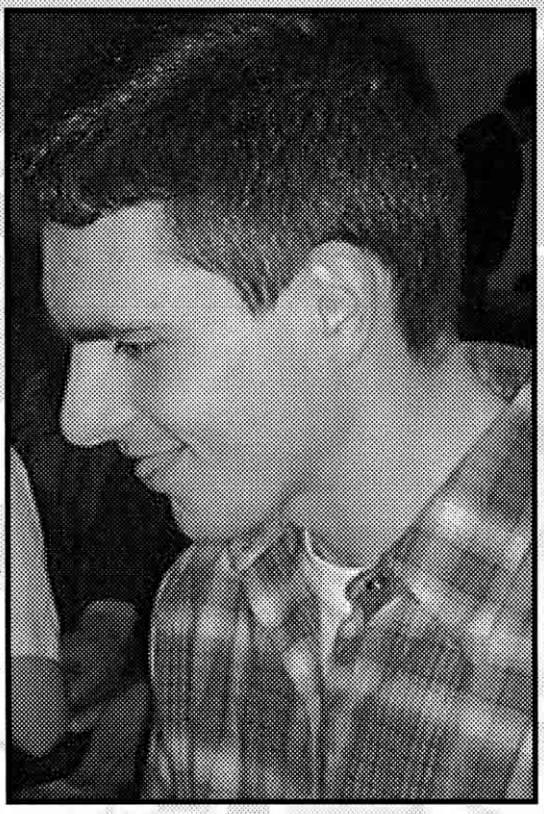
Rafael Corrales es un gran trabajador del sistema MSX. Aparte de realizar y organizar las reuniones de usuarios en la capital española, durante años ha distribuido material MSX e incluso a promocionado productos nacionales en encuentro internacionales como Tilburg.
Aprovechando su estancia en Badalona (vino a visitar la reunión de usuarios que se celebra en esta ciudad cada mes) decidimos que era un buen momento para entrevistarle con la grabadora.

1-¿Por que coño has venido?
Se me ha ocurrido (risas) . ¡Pues eso!: para pasarmelo bien un rato y ver a los colegas.
Por que me da la gana, me apetecía venirme aquí a Badalona y se me ocurrió. Estaba en Chamartín, oi que anunciaban que un tren venia para Barcelona y lo cogí y ya esta. Bueno y para ver a los colegas, hay que confesar.

2-¿Como conociste el Standar?
No lo conocí realmente. Tardé mucho tiempo en conocerlo, de echo, llevaba aproximadamente un año entero con el ordenador MSX sin saber que era un MSX. Fue un descubrimiento porqué a un vecino le compraron uno y era un Toshiba de una marca totalmente diferente y entonces me di cuenta en ese momento que el MSX era lo que era, un Standar no lo sabia hasta entonces pensaba que el MSX era la marca del ordenador.

3-¿Cual fue tu primer modelo y no de pasarela?
SVI-728, de lo mejorcito.

4-¿Como surgió la idea de fundar Power Replay? ¿En que año ocurrió?
Bueno es MSX Power Replay, que mucha gente se le olvida, al principio fue retorno del poder, pero se nos ocurrió que sin



MSX no tenia sentido, así que metimos MSX Power Replay por eso para dar más sentido a la palabra, entonces **significa el retorno del poder MSX**.
Por aquel entonces como eramos unos chavalines. Se nos ocurrió hacer un Club para intentar montar algo en Madrid, que existiese, porqué hasta entonces no habia nada. Era todo gente a su bola haciendo cosas y ya está, y entonces digimos: pues vamos a juntarnos, ya que estamos aquí bastante gente en potencia, pues vamos a intentar hacer algo interesante.
Y ahí surgio la idea, ¿lo del nombre? Pues nada como dice la palabra.
El año fue el 1994, fue en Setiembre cuando se decidió el nombre y todo lo demás.

5-¿Es muy dura e ingrata la tarea de distribuidor y organizador?
Es una mierda, la verdad, sobre todo cuando hay que compaginarla con el trabajo y los estudios, es un rollo es más estresante que el propio trabajo. De echo me ha fastidiado más todavia.

6-¿Que le dirias a la gente que solo sabe criticar?
Que callados estarían mejor.

7- ¿Que es lo que paso exactamente con Leonardo Padial?
Exactamente con Padial ocurre que tiene un concepto del MSX demasiado profesional, le pasa en cierto modo como a Matra, que al ser tan profesionales exigen demasiado cuando en realidad mucha gente esta aquí por vicio, y con Padial las únicas discrepancias eran de concepto del sistema, yo tenía más un concepto de gente que quierere jugar al ordenador y él tiene un concepto de desarrollo. Se lo tomó muy a la tremenda y decidió montar la fiesta por su cuenta y destrozó el Club practicamente.

8-¿Y el fracaso del "Simo"?
Eso es todo un timo, lo de Rafel Morales. :-(

9-¿Vas a seguir con tus actividades con el Standar?
Las reuniones de Madrid se mantendrán y el resto de las actividades todas paradas, las distribuiciones a la porra, la importación no quiero ni en pintura volver a la Aduana, la página Web si se mantendrá.

10-¿Crees que habrá nuevo MSX?
¡No! ,ni de coña, el MSX tiene un gran retraso de tal magnitud que ya es imposible volver a enganchar, si sale algo sera por Software, lo cual quiere decir que será un emulador y para emulación ya hay mucha.

Julio Gracia

UNREAL WORLD #3

Por raro que pueda parecer, la nueva edición del UNREAL WORLD también contiene un pequeño juego en su interior. Lo cual ha resultado toda una sorpresa.
Pero vayamos paso por paso y comentemos primero la demo en sí.
Lo cierto es que tras la primera carga nos aparece el título de este nuevo software nacional haciendo gala de dos espectaculares scroles azules en su fondo. La tipografía de las letras es más que correcta y el diseño en sí es muy sólido y llama la atención (la música de la introducción ayuda mucho a ello también). El doble scroll de fondo (con unos tonos azules preciosos) se consigue mediante un efecto de rotación de paleta que realmente sorprende por su espectacularidad. Los efectos de rotación de paleta, (según como se apliquen) pueden quedar realmente bien en 8 bits, sinó acordaos por un momento de las cascadas que aparecen en la segunda pantalla del Sonic de Master System. ¡Oh! que suavidad, ¡que solidez!, pues sí... el único truco es la rotación de paleta.
Pues tras este bonito título nos aparecen tres interesantes opciones. La primera de ellas es la música que contiene muchas músicas del músico español para MoonSound, SHAN. Muchas de ellas tienen una atmósfera bastante lograda y se nota que los niveles y volumenes están muy cuidados. Quizá en algún pasaje se hacen algo repetitivas pero basicamente están bien, sobre todo si te gusta la música dance o incluso la música New Age, ¡se notan las influencias!.
También nos encontramos con alguna un pelín más experimental y alguna otra versionada como la de "Deep Purple" que no es más que la tan versionada "Smoke on the water". Por cierto uno de los álbumes más míticos de este conjunto es el directo "Live in Japan"... ¿curioso no? ;-)
En fin... Lo mejor será que te compres la demo por quinientas miserables pesetillas y juzgues por tí mismo. Por lo menos hay que reconocer que téncicamente las músicas han sido elaboradas con precisión y puede que si le prestas atención, más de una te sorprenda al escucharla por segunda vez.
También podremos ver un espectacular efecto que hace de ecualizador de pistas mientras navegamos por las canciones que contiene el UNREAL WORLD #3.... muy bonito también.
En fin...
EL JUEGO:
Pues se llama "Boggies" y su trama es bien simple.
Estás en lo alto de un edicifio y puedes correr de izquierda a derecha lanzando bombas al vacío. Y te aseguro que las necesitarás porqué ratas e insectos intentarán trepar por la fachada para darte un buen mordisco.Por supuesto cada X niveles nos encontraremos con un bonito monstruo de fin de fase al que hay que pegarle más bombazos de lo habitual. Entretenido, no cabe duda.
La verdad es que encontrarse con un jueguecillo así en una demo musical es la ostía!... También cabe destacar que hay dos escenarios... de día y de noche.
El único punto flojo es que no tiene música y no funciona bien en R800. Pero eso da igual por que se trata de un juego muy simpático y además, para deleite de todos, ¡está hecho en Nestor Basic!.
La tercera opción es simplemente un EXIT para poder regresar al sistema operativo, lo cual es de agradecer. Y poco se puede decir más del UNREAL WORLD #3, a excepción claro está, de que es sin duda el MEJOR de los tres.
DOP

CURIOSIDADES MSX

CURIOSIDADES MSX

El logo del MSX en tu tienda de discos.

Pues resulta que el grupo Sigue Sigue Sputnik (una formación de culto para muchos) editó un trabajo discográfico en 1986 que contenía en las imágenes de su contraportada a uno de los miembros de la banda portando un sombrero con el logotipo del MSX. De hecho, "Flaunt It"

que es así como se titula este album, fue el primer trabajo de esta banda "cyber punk".

El logotipo lo lleva en una especie de sombrero de copa y aparte de eso también luce con orgullo una flamante camiseta de ATARI. Resulta curioso comprobar que estas camisetas ya se han visto en muchas partes. De lo último que me acuerdo es de la película "¡Viaje de pirados!" en el que el chico tonto de la pandilla también vacilaba de su camiseta ATARI.

Pues resulta que entre los temas de "Flaunt It" que viene a significar algo así como "estar orgulloso de algo" según me han informado).

Bueno, el caso es que si quereis más información acerca de este grupo o este disco podeis hechar una ojeadita por la red. Estas son algunas Webs que he encontrado que se refieren al disco "Flaunt it" en concreto.

http://www.geocitiinformadoes.com/CollegePark/1306/alter2.htm (Esta es la única de las tres que está en castellano)

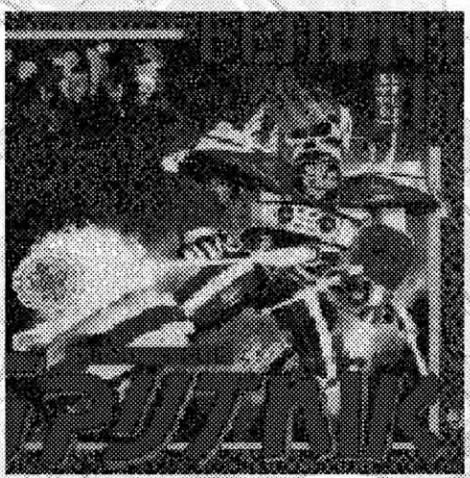
http://www.plume-noire.com/musique/coupdecoeur/sigue.html

http://www.musicmatic.de/S/SigueSi1.htm

En fin, algo muy curioso. Algo que probablemente muchos ya sabíais, pero de todas formas resulta sorprendente (y jamás lo había visto comentado en ninguna revista ni fanzine :-( )

PROMETEUS: Juego inédito de MSX1

Se trata de un juego programado por Juan Jose Gimenez que iba a ser distribuido en tiendas y kioskos de toda españa (este programador ya logró que se editaran un par de programas suyos en la época dorada de los cassettes MSX).



usa MSX2 con disquetera, como mínimo).
De todas formas el juego está bastante bien, se llama prometeus y es tipo plataformas. Aquí podeis ver unas fotos para que os hagais una pequeña idea del tipo de juego que es.

Músicas de MSX en la Game Boy Advanced
En el wai wai racing de konami para game boy advance aparecen musicas de MSX. El caso más destacable es quizá el de la carrera por el mundo del hielo (suena el tema de Antartic Adventure). Muy curioso, y seguro que este detalle despertará la nostalgía de más de un jugador de esta nueva consola de nintendo de 32 bits.

Al final no pudo ser editado por que coincidió que cuando Juan Jose estaba a punto de concluir su código irrrumpió la famosa crisis del MSX de finales de los ochenta y fue cuando todas las empresas que se dedicaban a distribuir Soft dejaron de lado al MSX.
Por lo tanto estamos ante una pieza realemnte inédita y curiosa. El autor nos enseñó el juego e incluso comentó que con la ayuda del club algún dia podría llegar a terminarlo. Pero claro, estamos hablando de un juego para MSX1 para cassette, lo cual sería difícil de introducir en el mercado del MSX (todo el mundo usa MSX2 con disquetera, como mínimo).

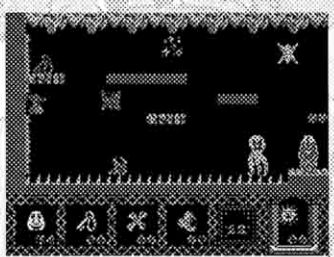


Imagen del PROMETEUS.

El SONYC de MSX en la Game Boy Advanced
Manuel Pazos a conversionado la popular versión del erizo de SEGA para MSX a la nueva consola de Nintendo Game Boy Advanced. Para poder jugar a este curioso experimento del lider de ANALOGY basta con que tengais el emulador de Game Boy Advanced y visiteis esta web: <http://personales.mundivia.es/mpazos/gba/sonyc.zip>

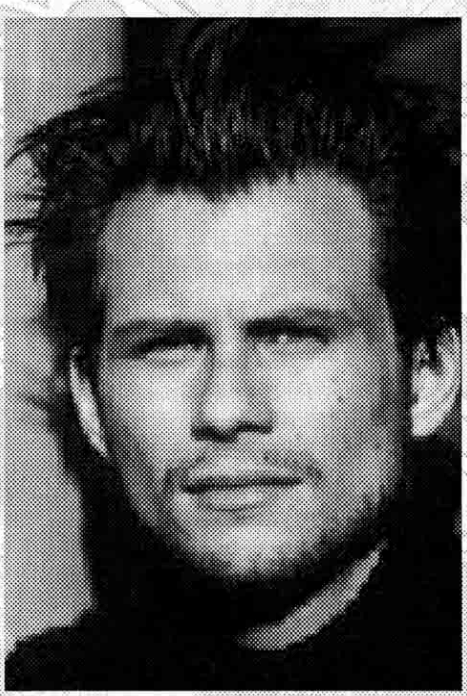
Programas para instalar el Software de MATRA
Nestor Soriano a programado dos pequeños programas para que instalar los juegos ARK A NOAH y DON´T COOK IT UP en el disco duro ya no sea un suplicio.
Este es el comunicado que dejó en la lista

pública de MSX junto con los dos pequeños ficheros.
Bueno, pues los que decíais "no compro Matra porque sus juocos no son jardisk instalables" ahora tendréis que buscar otra excusa. Los algos que envío adjuntos permiten ejecutar el Ark A Noah y el Don't Cock It Up desde jardiskduro, simplemente hay que pasar el correspondiente juoco a un fichero imagen y ejecutar su algo asociado pasándole como parámetro la ruta y el nombre del fichero. Fusiona en cualquier IDESCASI o lo que sea, ya que lo único que hacen los algos es cambiar las llamadas de lectura de sectores por llamadas de lectura del fichero. El SBB y el Moscow 2034 no los tengo aquí, asín que paciencia. 8-)
Los ficheros en cuestión se llaman RUNARK.COM y RUNDONT.COM y para conseguirlos se los podéis pedir al propio autor.

GRADIUS 99
Pues resulta que existe una versión del gradius programado en JAVA. El engedro en cuestión se llama GRADIUS 99 y no carece de cierta gracia. La única pega es que al estar programado en JAVA sólo es visualizable desde PC o MAC. Pero bueno, es una versión muy parecida al típico arcade que tantos ratos nos hizo pasar en su versión MSX. Además, sabemos que entre los usuarios de MSX hay mucho KONAMI adicto. Jejeje, pues venga, a hecharse unas partiditas.
Podeis descargarlo en:
<http://www.ht-net21.ne.jp/~sider/Java/gradius99/entrance.html>
Gracias a Jose Luis Jorge (MSX BOIXOS CLUB) por la información.

HOMENAJE A DEF LEPPARD EN LA BSO DEL BLUE WARRRIOR
Todas y cada una de las canciones que forman la banda sonora del Blue Warrior son 100% genuinas. Pero existe un pequeño fragmento musical que es una adaptación de una introducción un tema de Def Leppard.
Se trata de la intro de la primera pantalla del juego (solo la introducción, el resto de la canción es absolutamente genuino) es

Los británicos Def Leppard.



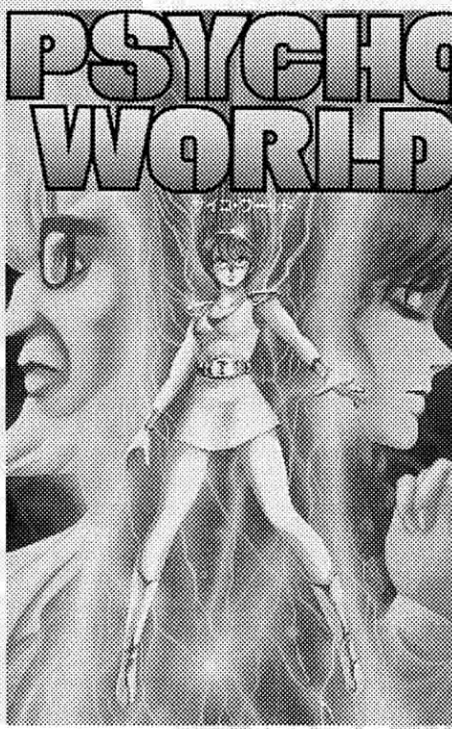
Uno de los protas de "The Wizard".

esto en una peliculla (y bastante mala por cierto). Sale el Christian Slater y el niño de "aquellos maravillosos años", actor habitual de estas "peliculillas".
Este es el argumento extraido de una web: *Tres chicos salen a la carretera, uno de ellos (Fred Savage) perseguido por un cazador de recompensas como resultado de una batalla por su custodia. Acaban en un campeonato nacional de juegos de vídeo. Slater es el hermano mayor del personaje central y acompaña a su padre en la búsqueda. Ni el hermano mayor ni el padre tienen papeles importantes, de todas formas, toda la película es definitivamente para olvidar*
El Campeón del videojuego (1989)
Título original: The Wizard
Director: Todd Holland
Interpretes: Fred Savage, Christian Slater, Beau Bridges

un recorte a modo de homenaje del tema PROMISES de los británicos rockeros Def Leppard. Quizá el único grupo de rock del mundo en el que el batería es manco (tendría serios problemas para jugar al DORAMUS) y tiene un equipo de futbol profesional propio.
El tema PROMISES es el segundo que aparece en su útlimo album "EUPHORYA" disco muy bueno por cierto.

PELÍCULA EN 8 BITS

Pues esta es una "peliculilla" ochentera en la que aparecen versiones de recreativa de juegos MSXeros como el PROBOTECTOR o Vampire Killer. También salen muchas consolas nintendo de la época con las famosa conversiones portadas del MSX. Simplemente eso: curioso ver todo

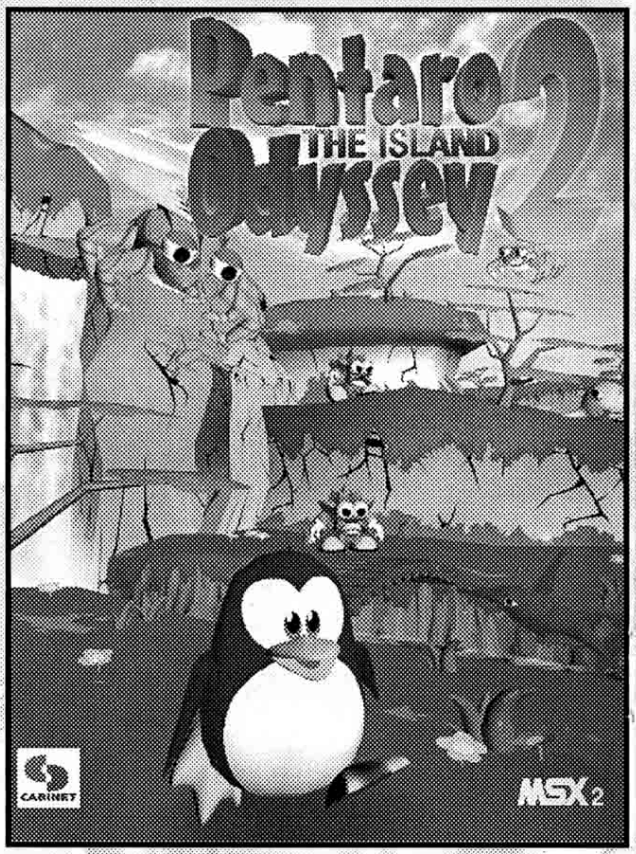


LA ESTANTERIA

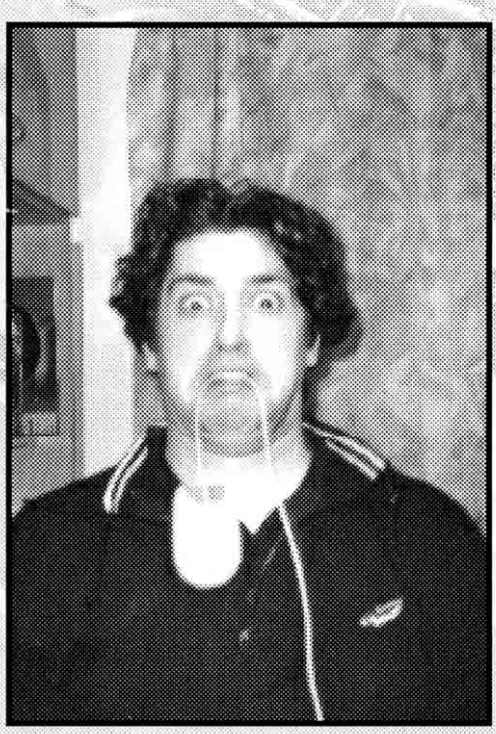
Sección dedicada al analisis de los muchos libros que existen para MSX.

MSX2-BASIC + MSX-DOS
Autor: Albert Sickler
Aaldrik van Utteren
Editorial: Philips / Kluwer Technische Boeken B.V. - Deventer
Año: 1986
Traducción: Desconocido

Muy, muy pocos libros son los que explican el funcionamiento de un MSX2, ya que por desgracia la gran mayoría que aparecieron en nuestro país fueron colecciones dedicadas al MSX1 y en gran parte al apartado BASIC.
El libro que comentamos en este nuevo número de la MOAI-TECH es todo un mito dentro del colectivo de usuarios de MSX2 que se adentraron al Disk-Basic gracias a él.
Estamos ante un libro que fue publicado por la propia PHILIPS y que venía de regalo con la compra de un MSX2. Como podéis imaginaros, con la cantidad inmensa de MSX2 PHILIPS que se vendieron es lógico que sea un libro que se vea habitualmente si te mueves un poco por el panorama MSXero nacional. Incluso creemos recordar que en alguna ocasión ha sido visto en los salones de Barcelona.
Lo que si que no sé, es que si aparte de conseguirlo comprando un MSX2, también se podía comprar por separado (lamento no poder dar detalles en ese sentido).
Pasemos a hablar un poco del libro.
Está basicamente dividido en dos bloques.
El primero de ellos está dedicado a analizar con detalle todas o casi todas las instrucciones que el basic integrado en los msx de segunda generación puede realizar.
Por supuesto estas instrucciones van desde las más básicas y sencillas como el "PRINT" y sus correspondientes cálculos aritméticos hasta los "COPY", los "SET PAGE",o los "SET SCREEN", pasando



¡Esto es unPackage y lo demás son ark-a-noahs!



Iniciando los preparativos para Madrisx 2001.

por todos los truquillos tipo "SET BEEP" que esconde el MSX2 disk-basic.
Realmente para los muy muy iniciados al BASIC del MSX2 este libro puede ser su guía bendita.
Haciendo un pequeño inciso, os comentaré que **las explicaciones son dadas de forma bastante clara**, y pueden ser fácilmente comprendidas incluso para aquellos que no tengáis demasiadas nociones en tecnicismos informáticos. Esa es una de las más lujosas y ventajosas características que este libro ofrece: es fácilmente entendible para cualquiera, por muy iniciado que sea.
En cuanto al orden: pues genial, se trata de una guía metódica, bien explicada y con mucha documentación imprescindible para aprender las primeras pijotadas que un MSX2 puede realizar.
El único punto negativo es que en un par de ejemplos hay erratas, lo cual puede entorpecer algo el proceso (solo hemos encontrado dos erratas).
Pero bueno, esto es plenamente justificable, ¿que publicación no contiene alguna errata?, incluso en la Vanguardia o en un libro cualquiera las hay... ¡Incluso en la MOAI-TECH las hay!.
El otro bloque del libro está dedicado al estudio de los diferentes comandos que es capaz de ejecutar el MSX DOS 1...
En fin, un aprendizaje básico. ¡Aunque creemos que hoy en dia todos deberían tener DOS2! ;-)
Algo que es realmente curioso de este libro es que el índice y las páginas están númeradas no sólo por números sinó que también por letras, usando un sistema de índice bastante original y para nada confuso.
Como ya os adelantamos en la anterior edición de la MOAI-TECH todos estos libros los estamos escaneando página por página para incluir toda la información que aquí se cita en un futuro CD-ROM.
Es una lástima que ya no haya forma de conseguir todas estas publicaciones, a no ser que sea en el mercado de segunda mano, esperamos que el CD-ROM que estamos elaborando alegre a más de uno (además puede ser una fuente de documentación, bastante valiosa).

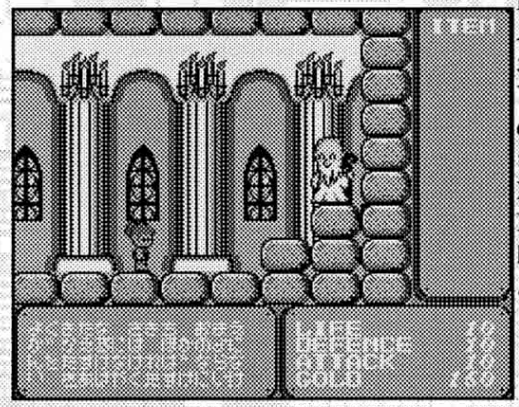
DOP

TRUCOS

TZR
Aquí tenéis todos los Passwords de este dibertido juego de motos, también es recomendable jugar con R800 si tenéis Turbo R, no es que sea lento, pero con R800 es mucho más dibertido.
RAIN/DUNE/COLD/DUSK/DARK/BLI N/DAWN/NOON

GRADIUS 3 LEGENDS
De nuevo somos los **PRIMEROS** en facilitarte trucos inéditos para juegos de reciente aparición en MSX.
Si en la pantalla de selección pulsamos la letra "V" del teclado de nuestro MSX2+ o TURBO R nos llevaremos una grata sorpresa. Mmmmm ¿alguien a jugado a un NEMESIS de MSX con la nave del PARODIUS de Super Nintendo?: Ahora si lo hará.

MORTADELO Y FILEMON II
Password para la segunda fase del juego:
Mortadelo y filemon los más besugos entre un montón.



RUNE MASTER II
Si en la pantalla de presentación (la que aparce el título del juego mediante un suave scroll vertical por hardware) pulsamos todas las teclas del teclado una por una en dirección izuierda a dercha de arriba a abajo, podremo acceder a otro juego oculto.
Es decir, la secuencia sería tal que así:

*1234567890-^*
QWERTYUIOP@[
ASDFGHJKL;:]
ZXCVBNM,./_

Se trata de un mini juego de naves muy simpático que además utiliza el propio mapeado gráfico del juego (y la música). ¡Que pasada!

¡ESCUCHAR LAS MÚSICAS DE LOS JUEGOS DE COMPILE CON EL MUSIC MODULE!
Si tenéis un Music Module y queréis comprobar como suenan los juegos de COMPILE compatibles con FM PAC en vuestro MSX2 aquí tenéis la fórmula:
Encended el MSX sin disquete, una vez arrancado introducid el juego de COMPILE en la disquetera.
A continuación teclead: POKE -54,35:POKE&HF346,1:_SYSTEM
Y... ¡ala!, a aprobechar un poquito más ese cartucho tan grande que tenéis por ahí ;-).
Más información acerca del Music Module en:
http://www.faq.msxnet.org/msxaudio.html
.

Tablón de Anuncios

Vendo un cartucho SCSI más un lector SCSI NEC , con fuente alimentación
pcengine@wanadoo.es.
Teléfono: 650 25 95 77 (Javi)

Compro cartuchos konami, completos (caja, instrucciones y juego), solo version japonesa. solit@mac.com

Compro IDE+RS232 o solamente RS232 SVI, y todo tipo de cartuchos.
antxiko@flashmail.com

Tengo los siguientes cartuchos de KONAMI para cambiar por otros títulos:
NEMESIS1
NEMESIS2
ANDOROGYNUS
ATLETIC LAND
Todos sin caja ni instrucciones.
manuel.dopico@terra.es
686627448

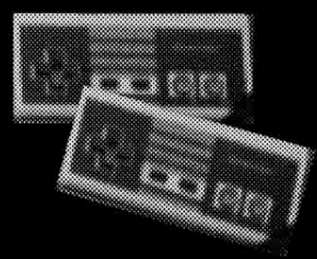
MOAI-TECH busca programador para seguir con el proyecto de RPG "Final Quest". Se requiere seriedad y muchas ganas de llevarlo adelante. Hay mucho material ya hecho. Ponerse en contacto con el club.

¡Atención!, MOAI-TECH pone a tu disposición una nueva remesa de

MANDOS DE NES ADAPTADOS PARA MSX

Ponte en contacto con Bernat Díaz
938647036
616441982 (móvil)

Precio por unidad adaptada: 1000 pesetas.
Varios modelos.



MSX en INTERNET

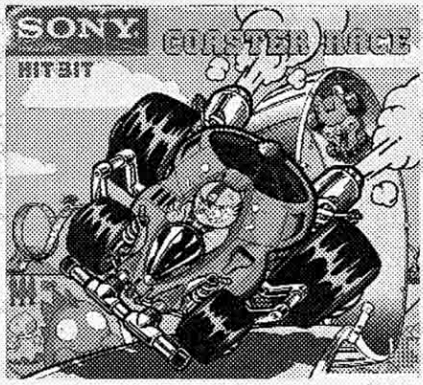
UTILIDADES INTERESANTES EN EMUZONE
http://emuzone.metropoli2000.net/msx/utilidades.htm

En esta web dedicada al mundo de los emuladores se pueden encontrar algunas utilidades para PC, tales como conversores de cassette mediante archivos wav o fichero para trabajar con formatos ROM o DSK (que luego porsupuesto podemos aprobechar para utilizar en nuestros MSX).

Pese al tipo de web que es, comentan que usar un MSX2 es mucho mejor que usar un triste emulador, lo cual es de agradecer.

Estas son las utilidades que encontraréis:

MSXCAS.EXE: Convierte archivos binarios (que se cargan con Bload) y archivos Basic, (que se cargan con Load o Run), en archivos de sonido PCM con calidad CD.



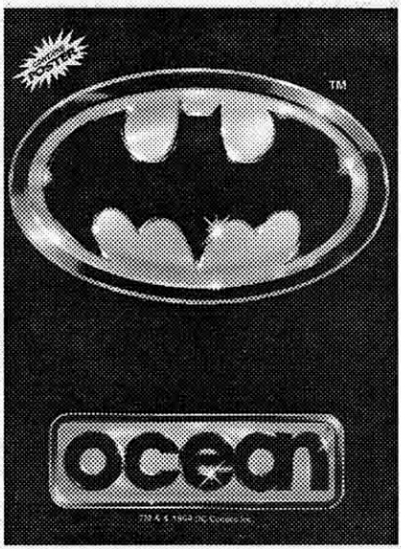
MSXLINK.EXE: Sirve para pegar varios .PCM en un solo WAV. Imprescindible para usarlo con el MSXCAS. Se recomienda instalar ambos en el mismo directorio.

MSXWAV.EXE: Transforma archivos binarios y programas Basic en archivos WAV, con algunas ventajas en la transformación de programas Basic.

MSXR2B.EXE: Transforma archivos .ROM (hasta 32K) en archivos .BIN, a su vez transformables en .WAV con el MSXCAS o el MSXWAV. Es decir, puedes cargar los cartuchos a través de la entrada de cassette de tu MSX

DISKMGR.EXE: Imprescindible para extraer los archivos de las .DSK, sin lo cual no podrás hacer nada :). Tiene además otras funciones muy interesantes.

WAVGLUE.EXE: Sirve para pegar archivos WAV. Muy útil si queremos usar sólo el MSXWAV o incluso cuando combinamos MSXCAS y MSXWAV.



NOVATEC página de Egor Voznezzenski

http://195.178.221.229/msx/
Quieres adentrarte en el fabuloso mundo de la programación assembler en MSX. Pues aparte del fantástico EASYASSEMBLER de Nestor Soriano, también puedes disponer de esta web con mucha información y documentación necesaria para saber como funciona un MSX. En fin... Si te interesa el tema y necesitas documentación, mejor que lo veas por ti mismo.
De hecho, si lo que necesitas es documentación técnica sea para lo que sea de MSX, en esta web tienes un buen surtido de documentos que te serán muy utiles. Además esta bastante bien clasificado.
El autor de la web es el ruso Egor Voznezzenski.

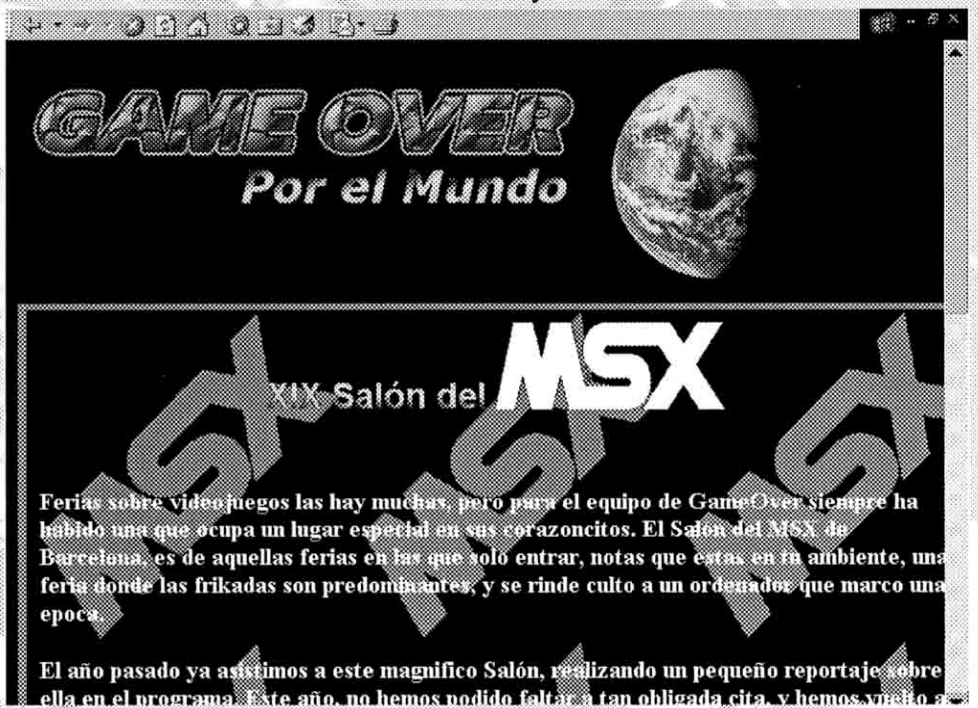
DAVID PORQUERA AÑADE GRANDES MEJORAS A SU WEB
http://orbita.starmedia.com/~msxweb/
Aparte del estupendo diseño que David a añadido a esta magnifica página web. Recordemos alos lectores, asiduos visitantes y hambrientos navegantes de esa red llamada Internet que esta web es quizá, despues de la AAMSX la que se actualiza con más regularidad dentro del panorama nacional. Lo cual ya hace que se merezca toda mención en las páginas de esta revista.
En fin, que si la cosa sigue así en esta fabulosa página, pronto podría convertirse en una seria competencia para la AAMSX.ORG... Ya que consideramos que lo que realmente importa en este tipo de webs es poder tener noticias frescas de nuestros MSX (sin olvidar el software para descargar que tanto nos alegra a veces ;-)).
Las mejoras son las siguientes:
SECCION DE REVISTAS SCANEADAS.
SECCION DE JUEGOS DE DISTINTAS COMPAÑIAS.
SECCION DE MANUALES (DESACTIVADA POR PERDIDA DE LA INFORMACION, EN UNOS DIAS ESTARA ONLINE).
SECCION DE MUSICAS DE MSX (DE MOMENTO SOLO MIDIS, ESTE FINDE EMPIEZO CON LOS MP3 Y MOD).
Y UNA SECCIÓN DE PUBLICACIONES EN DISKETE (TIPO PEACH UP Y DEMAS).

Hemos recibido noticias de que David está intentando que acepten la web en gran avenida ya que se sabe que disponen de PHP y MySQL. De ser así se podría agrandar muchíisimo.

TRADUCCIONES DE TEO LOPEZ DE DOMINIO PÚBLICO.
http://www.generation-msx.nl
¡Pues sí!, las famosas traducciones que realizó Teo Lopez del Castillo ya se han hecho de dominio público y por tanto

todos los que no pudisteis comprarlas en su dia ya podréis disfrutar de ellas de forma plenamente gratuita.
Las traducciones que hizó (en su gran mayoría del japonés al castellano, por lo que tiene aun más mérito que hacer la traducción desde una copia en inglés, por ejemplo) fueron las siguientes:
XAK 1 (MicroCabin)
Princes Maker (MicroCabin)
Gun Canon (Pink Sox)
Outher Limits (Momonoki House)
Sanatorium of Romance (Momonoki House)
Desconocemos si existe en nuestro país alguna otra traducción realizada por Teo Lopez del Castillo. Si existe, por favor quien nos pueda dar la información que nos escriba al club:
manuel.dopico@terra.es
Y de paso la conseguimos también y nos hechamos unas partiditas.

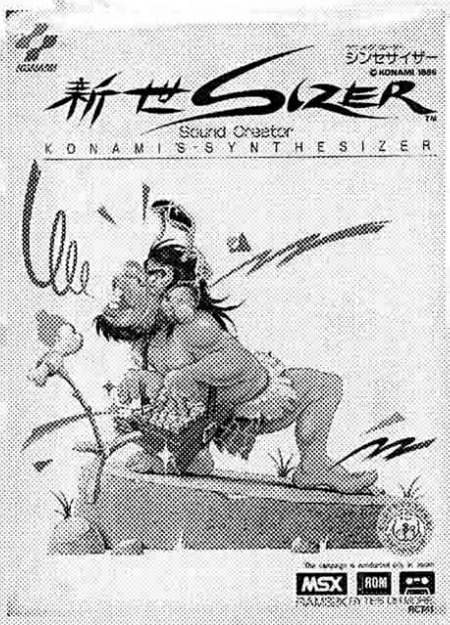
GAME OVER cuelga en Internet el reportaje del pasado salón del MSX
http://www.galeon.com/gameover/msx.htm
Los muchachos de GAME OVER (programa de radio en internet) se pasaron por el último encunetro de usuarios de msx que se celebró en la ciudad condal de Barcelona.
Por allí había un reportero que, haciendo un uso intensivo de su grabadora, entrevistó a todos los representantes de los diferentes stands que allí estuvieron expuestos.
Pues bien, ahora, el reportaje ya ha sido colgado y te puedes vajar cada una de las dos partes (en formato mp3 que ocupa).
También dedican un espacio html con diferentes fotos del encuentro y un bonito texto que deja al MSX y al ambiente que se respira en estos salones de barcelona muy bien.



Como veis el MSX está presente en más medios de los que parece, lo cual le alegra a uno.
Aparte de encontrar este programa en Internet lo podéis escuchar todos los sabados por la tarde de 16:00 a 18:00 en Radio Despí, cuya frecuencia es 107.2.

WWW.AAMSX.ORG Aturada unos días.
http://www.aamsx.org
Javier Lavandeira nos a comunicado que a dejado inactiva la web de la Asociación de amigos del MSX durante unos días por motivos de trabajo. También nos a informado de que no hay nada que temer, que la web seguirá activa pese al insufrible retardo de novedades que a hecho gala durante el mes de Junio.
Esperamos que se siga realizando esta web de MSX ya que es de las más visitadas del mundo y en ella siempre se a podido encontrar información valiosa, y lo más importante... Reciente.
Noticia de última hora: ¡Ya se han añadido los cambios a la web!. Se ha cambiado la estética empobreciendo bastante el diseño de esta página web. También se han eliminado todos los mensajes de opinión de los usuarios y se censura así la posibilidad de mostrar las opiniones de ningún tipo.
Las primeras noticias que se han incluido tras estas modificaciones (también se a eliminado el nombre de la asociación de amigos del MSX) han sido la aparición de la MOAI-TECH 7 y del DORAMUS.

NUEVA Y COMPLETA PÁGINA DEDICADA A KONAMI Y EL MSX
Muy, muy documentada, esta nueva página. En ella los fanáticos de la gran colección de juegos de konami existentes para MSX encontrarán toda la información que necesitan. Todos los títulos (incluso los famosos inéditos) están aquí debidamente comentados y clasificados. También habla de traducciones, periféricos y rarezas, todas ellas relacionadas con la gran KONAMI que tantos momentos buenos nos dio en el MSX.Felicidades a Alejandro Corral por el excelente trabajo que está desarrollando con esta nueva web MSXera española.
http://www.gratisweb.com/alestedx



He aquí uno de los cartuchos de KONAMI más buscados por los coleccionistas. El famoso KONAMI's synthetizer, cartucho que contenía un chip de audio especial para generar música

CONSULTORIO TXUNGO

RESURRECTION

CONSULTORIO TXUNGO RESURRECTION

Que bonito es el verano... El sol, la playa , los batidos fresquitos de coco, las chatis en bikini , las tardes en el chiringuito, los divertidos y felices momentos con los amigos, esa pelirroja con pecas de la cual te enamoras como un tortolito, la trigesmoquinta reposición de Verano Azul.... GRR.... GRRRRR.....GRRRRRAAAAAAAAAAAAARRRRRRG!!!!!!!!! YA NO PUEDO MAAAAAAAAASSSS!!!!
Todo lo que he dicho en realidad me la repampinfla un buen rato. Yo, mientras tenga mi ración de 6 litros de calimotxo diarios, ya soy feliz y lo siento por mis "camaradas de MOAI-TECH" que me pidieron (mas bien, exigieron con la amenaza de quitarme el mueble bar) que suavizara la sección para este número de verano... Pero es que por mi ¡QUE LE DEN POR CULO AL PUTO VERANO! yo voy a seguir fiel a mi legión de seguidores y seguir en mi mision divina de ayuda al necesitado y mano dura contra el/los petardo/s que intentan hundir el sistema... Siempre y cuando vaya sobrio y me mantenga en pie claro.
Y sin mas preambulos paso a desgranar las 5 preguntas dignas de estar colgadas en un cuadro en el mejor pasillo del peor frenopático

5) Akino Sekobra (habitual en esta sección) me envia una pregunta con su especial caligrafía y nos demuestra que cuando nació el médico no le dio el típico cachete, sinó que le metió una patada en la cabeza.

Hola señor RC:
stoi replanteandome la posibilidash de venil a su pais: El norte de Africa, el culo del mundo... y en un jesto de guena boluntad par el tercer mundo he decidi-

dro llevar una remesa de bonitols cartuchols de MSX japanises pa ke ustesh losh puedang disfrutalr tan-vieng.
Mi kuestion es la shigliente: los cartuchols son de MSX1, del 1984 o anterior .... ?ya stan sus makinas preparadals para tal tejnolojia"

-.... Esto .... Estimado Akino... Nada (te lo aseguro), nada en el mundo nos haría más felices que tu presencia aquí, en España .

Aquí te darás cuenta, y perdona que te rectifique, que esto no es el norte de África sinó el SUR DE EUROPA.
Descubrirás también que somos gente civilizada, con una democracia y con una buena cultura.... Aunque he de reconocer que en tu caso (y en el de otros chinos que se identifiquen con tu peculiar forma de pensar) el recibimiento será..."especial"... Descubrirás la España oculta ... La España de Puerto Hurraco, el Vaquilla y el Algarrobo... Descubrirás cuando llegues a tu país que tienes todos tus cartuchos perfecta, cronológica y ordenadamente metidos en el recto, te faltarán las dos orejas y el rabo y te quedarán los ojos como los de una Sailor Moon... Así que, estimado amigo nipón, estamos impacientes por tu visita.

4) Mike J.Stephens que es de Cangas de Narciso es una de esas personas que por el solo mero hecho de su existencia se merece que vuelva a instaurarse la Cruzifixión como pena capital. El chavalote tiene unas dudillas:

Hola señor 743, soy usuario desde 1985 y vivo en un pueblo un tanto incomunicado y debido a que trabajo los 365 dias del año, mas incomunicado estoy.
A pesar que a 5 kilometros tengo la gran ciudad (ahora no me acuerdo si era Cuenca o Tenerife) tampoco tengo tiempo para ir y comprarme nada (y eso me incomunica mas todavía) y para colmo en 1990 murió el Ernesto que era el kioskero del pueblo y me quede sin mi ración de MSX-CLUB mensual y algún que otro progama que de vez en cuando traía... Pero gracias a Dios y a la Virgen de Cangas un dia paseando por el desguaze, encontré en la guantera de un

Ford Fiesta Chia una revista llamada Moaitechsolomsx375pts (nombre raro oyes) y que estaba toda en clave de humor : Decía que tenía algo así como discos duros (jajaja... me imaginé poniendo al Perales en mi Ordenador) y un cuento en que en el futuro Kionami no hacía juegos para MSX (jaja risas mil, que cachondos estos chicos!).Entonces vi su sección y me pareció muy seria y por eso me dirijo a usted con un par de dudas: ¿Para cuando el Nemesis 4 y el Penguin Adventure 2?, ¿Me podría decir cuales serán las novedades para este otoño de Topo Soft? Espero que me conteste y reciba mi más cordial abrazo.

-...DIOOOOOOSSSSSS!... Antes de nada estimado Mike, te agradezco que seas la ÚNICA persona que le das cierta credibilidad a esta sección.
Pero lamentablemente, he de darte una mala noticia: El PP gano las elecciones y Aznar es el presidente.... lo digo por la incomunicacion... sobre lo del Nemesis4 y el Penguin Adventure 2 y TOPOSOFT aun no se sabe nada... Por cierto, te envio una targeta con la dirección de un Psicólogo que es amigo mio y que creo que te hará falta para cuando leas un diario de fecha actual que te envio en el sobre adjunto...
... de nada DESGRACIADO

3) JULIO GRACIA.... otro habitual que se aburre cantidad me formula la siguiente p.r.e.g.u.n.t.i.t.a.

- ¿¿¿En el Formula uno Spiritu existe algun truco para poder jugar con M.Shumajer, Carlos Sainz o Luis Moya???

- ¡¡Efectivamente!!.. mira, lo primero que tienes que hacer es coger entre tus manos el megarom del "F1 spiritu" e ir inmediatamente a la azotea del edificio mas alto de tu ciudad, entonces liate con cinta aislante el cartucho en los ojos como si fuera una venda y empieza a correr en linea recta.
Acto seguido el truco funcionara. No hace falta que me lo agradezcas.

2) Facundo del Monte Esparraguera natural de Philadelfia... casi gana la Moai-Tech de este mes:

-El joystick para que funcione; ¿que tengo que hacer? llevo 9 años intentando averiguarlo pero aun no funciona.

- Ante tu pregunta sin contexto de fondo, y que demuestra que un mandril podría realizar una suma de una cifra con más eficacia que tú, sólo puedo aconsejarte lo siguiente:
Introducete el Joystick por el orificio anal (el culo vaya) y baila la BOMBA de King África al compás.... a lo mejor te es productivo.

1) Y por último, el ganador de esta entrega: NESTOR SORIANO!, si, el mismo que nos realiza la pregunta que mas se ha hecho el usuario y que nunca nadie se atrevió a formular:

- ¿Que se tiene que hacer para hacer reir a un TARELA?

- Es muy fácil Nestor: Plántate delante del Tarela y dile firme y convencido:
¡TE EXIJO QUE SAQUES LA HNOSTAR YA!... Ya verás como al acto se monda de risa.

Pues bueno nens y nenes aquí se acabó todo lo que se daba. Nos vemos en el siguiente número.

RC-743

19 Salón del MSX -BCN-

19 SALÓN DEL MSX

29 de Abril del 2001, un nuevo día y una nueva reunión de MSX. Concretamente, la primera reunión de este nuevo milenio, una reunión que parecía para el olvido ya que se desvanecía la posibilidad de que Nishi y Ghost nos visitaran (al menos por ahora). Las novedades iban a ser pocas, y algunos personajes ilustres y amigos
nuestros como Pazos, Corrales o Matra no aparecieron, con todo este plan los que no estuvisteis presentes pensareis que fue una hecatombe.
¡Pues no!, no es que fuera como la anterior, pero el espíritu se mantiene, que es lo que al fin y al cabo, importa así pues os comento lo sucedido lo más fielmente posible. Seguimos con la tónica descriptiva del "stand a stand".

Eduardo Fernando:

Presentó una nueva versión de su CD recopilatorio CDMSX, concretamente la 2.1, como buen CD recopilatorio que se precie contiene una gran cantidad de juegos. Concretamente contiene nada menos que 1236 juegos (para que no os aburrais), 222 demos, 78 utilidades, emuladores para PC e instrucciones para su uso. Como veis va completito el bicho. Su precio es de 4500 pts+350 de gastos de envio y solo se hacen
contra reembolso, para mass información os dejo el número de móbil de su autor.
678 889 559 Eduardo

MATRA:

No estuvieron presentes. Pero quien si estuvo presente fue Javier Lavandeira que hizo de representante en la venta de sus productos y de su nueva producción, Don't Cock It Up un juego estilo Tetris pero mucho mejor. Un juego de la serie Caligula, lo que significa que lo podias comprar al excelente precio de 1400 pts, o tambien por 1000 pts más te podias hacer con la versión **Penis Extended** que incluia un disco más con el mismo juego pero en versión AVG, esto quiere decir que tienes que escribir por ejemplo:derecha, para que la pieza se desplaze hacia la derecha o rotar para dar vueltas a la pieza,
Este juego es para mí y muchos otros la mejor producción de Matra hasta la fecha.

Hay que reconocer que en esta ocasión, en el stand de segunda mano, los cartuchos que allí se pudieron ver estaban a precios desorvitados.

IMANOK:

David Fernandez vendió copias del Final Bout y un nuevo juego de naves llamado Gradius 3 Legend. Como podreis adivinar por el nombre, es un remake de los anteriores episodios, o mejor dicho, sería como una especie de homenaje a esta increible saga de Konami. El juego a sido hecho con el constructor de arcades de Yoshida que nos dejó buenos títulos como Twinkle Star o Sea Sardine, el precio del juego solo es de 500 pts y está muy bien.

LEHENAK:

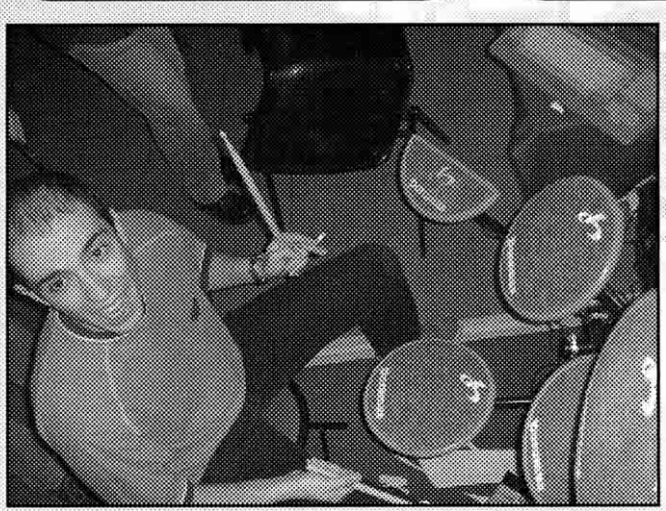
Presentaron nuevo número, algo que me sorprendio por que no recordaba dos números de ellos con tanta rapidez. Aquello me alegró mucho.
También vendieron un CD de evas (Eva Perfect Selection) para ver desde nuestros MSX, todos los videos están producidos con MSX no con el Avi to Eva, lo que le da mayor resolución. Algunos de los Videos que podréis encontrar en este magnifico CD son entre otros: Lodoss War, YS, X Files, Utena, etc...El precio es de 700
pelas y si lo quereis pedir en la sección "fanzinoteca" de este mismo ejemplar.

MSX MEN:

Vendió copias del Kpi Ball, Pentaro 2 y Animecha, unas demos Holandescas que por desgracia creía que no eran novedad.
Pd: Lo siento por el despiste Ramón.

Angel Carmona-MSX West Friesland:

Angel Carmona, antiquísimo usuario del Standar donde los haya, nos volvió a deleitar con una nueva versión de su Cd de portadas de MSX y sus fabulosos cuadros enmarcados en tela Canvas, esta tela es especial para impresora y es de una grandísima calidad. El precio de los cuadros es de 1900 ptas, un precio más que justo, si deseais tener cualquier imáagen de calidad en cuadro ya sea de MSX una foto familiar o lo que sea se lo podeis pedir a Angel que el os la hará.



DORAMUS (el nuevo juego musical de D´oli Clar Games comentado en este mismo número de la MOAI-TECH) fue sin lugar a dudas el gran protagonista de este salón.
Y si no que se lo pregunten al RAMONES, quien nos dio unas buenas lecciones de PUNK.

Msx West Friesland debian haber venido en principio pero por razones que desconozco no vinieron, aun así un usuario que me acuerdo (como de costumbre) de quien era tenía en exposición (no a la venta), algunos juegos de este grupo que están preparados para jugar con 2 msx conectados através del puerto del Joystick. Este grupo dispone además de material msx para vender y también reparan ordenadores su direcciones son las siguientes:

www.mcwf.msx2.com

baskornalijnslijper@zonnet.nl

(!Jooooodeeeeeeeeeerr!)

MESXES:

Aunque no pudimos gozar de un nuevo número de su Fancine si que pudimos disfrutar de una nueva y genial creación del Saver: Doramus. Siguiendo con su linea de juegos musicales; este es para tocar con una batería casera. Como no podía ser de otrsa forma, Saver se trajo una hecha por él mismo y todo el que quiso pudo disfrutarla. El precio del DORAMUS era de 1200 pesetas. Disponían del Command 2.41 por 1600 pts y la

Unreal World 3 conocidas demos musicales de Moonsound producidas por Paco Moya por 500 pts.

MOAI-TECH:

Vendimos el número 7, nuestro mejor número hasta la fecha por 450 pts nuevo pecio que esperamos mantener por mucho tiempo, el precio de suscripcion a 4 ejemplares sigue siendo el mismo, así mismo vendimos existencias del Blue Warrior y el Moon-Dop 3 (ain duda, también el mejor Moon-dop hasta la fecha).

STAND DE SEGUNDA MANO:

Se vendieron bastantes juegos, algunos a precios desorbitados en relación a su calidad, pero bueno (mientras haya personas que lo pagen). También se vio por allí algún MSX2, varios juegos de MATRA e impresoras.

Esta vez no hubo Chino de la muerte (que putadón) la mayoría de entes de fuera de Catalunya debían partir antes de lo previsto, una lástima.

To be continued in December.

Julio Gracia.

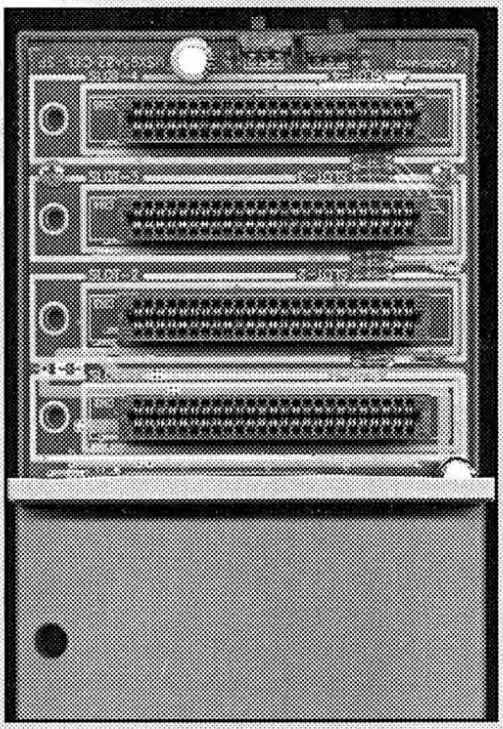


Imagen del expansor de cuatro slots de Ciel.

MADRISX 2001

Por tercera vez, nuestro club tuvo el honor de asistir al encuentro madrileño de usuarios.

En esta ocasión, la asistencia de público fue algo baja y quizá se hechaba a faltar algo de ese ambiente que en anteriores ediciones estaba vigente. Pero pese a eso, hubieron algunas novedades (nuestro pasado número de la revista por ejemplo) y se dejaron ver algunas cosas interesantes.

Y siguiendo la pauta que caracteriza a los artículos de las renuniones en la MOAI-TECH, pasamos a describiros lo que allí se vió stand a stand.

VAJ CLUB.

Dieron mucha marcha a la Reunión mostrando sus habilidades con los estupendos HAJIKU MANIA y TATAKU MANIA.

Presentaron algunas unidades de antiguas ediciones de la lehenak y.. lo más interesante de todo, mostraron en esclusiva el estado de su CD de EVAS que está francamente fenomenal.

Lo cierto es que fue de los STANDS más interesantes de la reunión.

KONAMIMAN y MATRA.

Presentaron una edición especial del DON'T COOK IT UP... Un tetris para MSX2 que comentamos en este mismo número. Lo de "edición especial", es devido a que en la portada del juego aparece Rafael Corrales arrastrando un cubo de la basura con una frase que roza la incoherencia. Pese a eso se vendieron 24 unidades. También amenazaron a los usuarios de que si no vendian todas las copias las que-

El stand de MSX POWER REPLAY compartiendo mesa con Desgalitxat MSX, club dirigido por Angel Carmona quien nos mostró sus siempre interesantes productos. Sin duda, este fue de los más concurridos e interesantes de este encuentro.

Bernat, David, Manuel y TroMax en el coche, de camino al encuentro.

marían (FIREWARE, como dicen ellos), algo que al parecer se les da muy bien, sobretodo después de quemar el ya mítico decodificador de C+.
Por otra parte también trajeron algunas unidades de sus anteriores juegos.

A su vez el bueno de KONAMIMAN, nos trajo unidades del COMMAND 2.41, una genial nueva versión del COMMAND para nuestro DOS2 (en realidad es más que una nueva versión es un simple SHELL) que facilita aun más el trabajo con el Disco Duro gracias a unas nuevas funciones. El precio era de 1200 pesetas.

MUSEO 8 BITS

Museo8bit es un conocido usuario de internet y coleccionista... Es un informático coleccionista que posee una estupenda colección de diferentes plataformas, entre ellas el MSX. Entre otras cosas curiosas, allí se pudo ver un MEGAKIT, aparato que engloba una megadrive, un mega CD, y todo en el tamaño de DiskMan. Por desgracia de MSX, no había practicamente nada (salvo quizá una gran caja con cassettes). Más información sobre este coleccionista en:
http://www.museo8bits.com
http://members.xoom.com/museos

STAND DE SEGUNDA MANO

lo cierto es que aparte de un lote de cartuchos japoneses que voló en plis plas, poca cosa interesante se dejó caer por allí. A exepción quizá de un Philips 8245 por 15.000 y algún juego de cassette "rarillo".

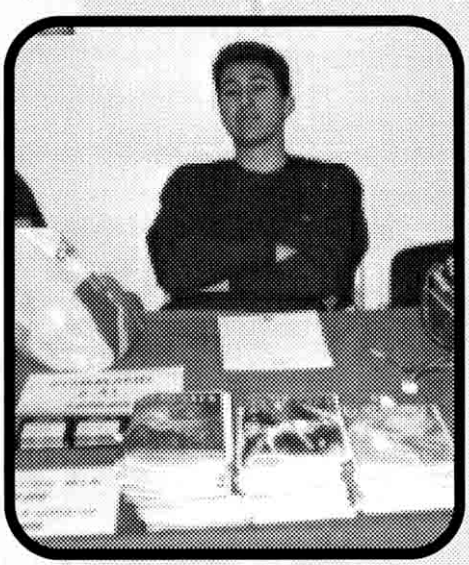
MSX POWER REPLAY y ANGEL CARMONA

También de los más significativos de la Reunión. Angel nos dejó nuevamente flipados a todos con sus cuadros de portadas de MSX que vendía a precio de coste y por supuesto con su fabuloso MSX Collection Covers. En el mismo stand también se podía adquirir el CD destraler, con variedades relacionadas con el MSX.

Vista general del encuentro en la capital.

MOAI-TECH

Presentamos en esclusiva el número 7, pudimos vender algunos Blue Warriors y MDIII. Por otra parte, también ofrecimos algún material de segunda mano que causó espectación por parte de los más aferrados coleccionistas.



Lo que nos pareció lo más dibertido de la reunión fueron los descansos... no parabamos de hacer bromas sobre esto y sobre aquello. La verdad es que aunque la asistencia de público fue escasa y el sitiobastante pequeño, no dejó por ello de tratarse de un día aprobechado. Sobretodo porque en este tipo de encuentros siempre te acabas encontrando a gente a la que no veias desde hace meses o años. Y eso siempre le alegra a uno el espiritu.

Bueno, y esto fue a groso modo todo lo que se pudo ver en aquella edición de la feria madrileña del MSX.

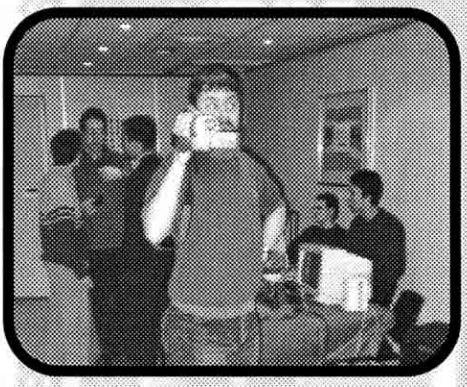
DOP

Juan y Verónica jugando al Tataku Mania Twins.

RC-743, en su primera visita a MadriSX.

Algunos Blue Warriors expuestos en nuestro stand.

Allí pudimos ver este extraño ordenador de SEGA.



Roberto no paró de filmarlo todo con su cámara.

Stand compartido por MATRA y la AAMSX.

Tu opinión también cuenta

ARDE TROYA, ARDE
Por: Julio Gracia París

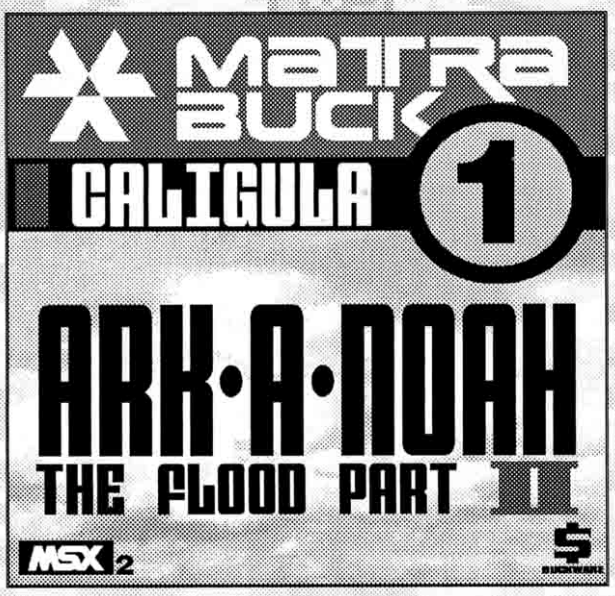
Primero de todo quiero decir que el siguiente artículo de opinión no es para meterme con este grupo (MATRA) aunque les critique ciertas posturas, simplemente es para dar mi opinión de lo que ha sido este grupo de personas dentro del mundo MSX, que aunque parezca a veces una secta, aquí no hay ningún clan de ningún tipo y somos receptivos a cualquier usuario (y nos ayudamos entre todos lo que podemos).

Yo me quedaría de ellos lo positivo: su labor para el Standar, es decir, sus juegos. Es cierto que la mayoría opinamos que sus juegos eran (y de echo lo son) clones. Pero, ¿es que acaso no son clones el Sonic, el Final Bout, el Kpi Ball o incluso el Blue Warrior?.

Los juegos de MATRA están muy bien programados, indistintamente de si nos gustan mas o menos (sobre gustos no hay nada escrito). También hay que destacar su empeño en darlo a conocer a más gente, como hicieron en Eventos importantes como Sonimag o la Feria del Videojuego en Barcelona. **Todo esto se merece un excelente.**

Pero centremonos en lo que a mi juicio a sido lo que les ha condenado, provocando un rechazo y antipatía entre muchos usuarios **entre los cuales me incluyo:** su ego de superioridad, eso es lo que les a matado.

¿Como se puede decir que con juegos como el Sex Bomb Bunny o el Ark-a-Noah han puesto a la máquina de rodillas?, ¡venga hombre! si ni siquiera incluyen en ningún juego FM y sus músicas de Spectrum a lo Gremlin Graphics están a billones años luz de las melodias de Konami, Enix, Compile y muchísimas más. Incluso hay juegos de cinta que suenan mejor. ¿Como pueden decir que el único juego bueno o uno de los pocos buenos es el Aleste 2?, acaso habéis hecho vosotros algún juego que le supere o sea la mitad de otros títulos como el Space Manbow, el Xevious o muchos otros (y cuando hablo de juego, hablo de TODOS los aspectos: diseño, gráficos y solidez incluidos)?. ¿A que clase de loco se le ocurriría fabricar un descodificador de Canal + para MSX y luego quemarlo



Este era el estilo de MATRA. :-I

por que gente la (según ellos) se rie?.
¿Porqué os empeñastéis en recalcar que en la Feria del videojuego había sido un éxito rotundo de Matra (el burro por delante) dejando de lado el apoyo de la AAM?. ¿Porqué el Sonyc es una paja de juego?. ¿Porqué a Sergio Guerrero **le mandais una carta llena de insultos** por expresar libremente su opinión (sin ofender en ningún momento) en la BBS Conecta 2?.
¿Porqué en el Don't Cock it up versión AVG cuando escribes Dopico aparece "cierra el pico"?. ¿Pero que faltas de respeto son estas?. Todo esto y algunas (bastantes) cosas más son las que han echo poner en vuestra contra a muchos usuarios, no vuestros juegos, si hubierais sido humildes hasta hubierais vendido más Soft, pero como dice el refrán: Por la boca muere el pez.
Lo siento mucho. Siento haber tenido que llegar a esto, pero no me arrepiento de nada de este comentario y menos todavía cuando otras personas no varian de actidud con respecto a sus comentarios despotricando nuestro trabajo que aunque aun esté algo verde seguro que es mucho más puro y sincero que el suyo.

¡BASTA YA!

Por: Manuel Dopico

Recuerdo el pasado (y cuando hablo de pasado sólo me estoy remontando a apenás un año atrás) y me vienen felices momentos a la mente.
Recuerdo cuando en el canal #MSX se hablaba a todas horas de cualquier asuntillo y todos eramos en mayor o menor grado amigos.
También recuerdo cuando en la hispa MSX todo el mundo decía la suya y se escribía mucho sobre muchos temas de interés (ahora parece que mucha gente tiene pánico a expresarse libremente por lo que ello pueda conllevar).
Pero de un tiempo a esta parte me estoy dando cuentya que las cosas se están aflojando. Posiblemnte la raiz sean los poco deseables "piques" que se hicieron famosos por la polémica tan desconmesurada que levantaron. Creo que a estas alturas ni hace falta mencionar a qué "piques" me estoy refieriendo.
Pues bien, después de mirar con alegría a ese pasado... toca mirar al presente. ¿Y que es lo que veo?... Veo a una comunidad dividida y que a veces parece moverse solo por temas de "amiguismos" lo cual ni hace falta decir que es del todo cancerígeno para el sistema MSX.
Mi intención con este pequeño artículo de

opinión no es meter el típico e interminable rollo moralista. No, no, ni mucho menos... seré muy muy bereve en exponer mi opnión acerca de el tufillo de absurda confrontación que se respira tanto en las reuniones de usuarios como en Internet. Lo único que quiero decir es: ¡BASTA YA!. Basta ya de tonterias y lo que lo que hemos construido durante tantos años no se vea ensombrecido ni destruido por la estupidez. La estupidez de personajes que todos conocemos sobradamente, gente que va de importante por la vida, mostrando a todas horas su traje de empresario y su ideología neo-fascista, cuando no son más que estiercol humano (y por suerte la mayoría les ve así).

Somos seres humanos, y por lo tanto cometemos errores (yo el primero)... Pero el MSX es una arma que nos une a todos. ¡No le hagamos daño con nuestras tonterias!... **Utilizemos esa arma para convivir todos en paz** y seguir proyectando este maravilloso sueño. Sueño que todos daban por perdido a finales de los 80 y que gracias a nosotros, aquellos que osaron a dudar, se han tenido que comer sus palabras. No sé si he sido todo lo claro que me hubiese gustado con esta breve opinión, en todo caso, pido disculpas y... ¡Ánimo!, no vale la pena pelear... AMAR... eso si vale la pena, y yo amo al MSX (entre otras cosas, claro ;-)).

¡Esto sí que era todo un juegazo!. Y está programado en BASIC, ¡toma ya!.

CATÁLOGO DE PRODUCTOS

SOFTWARE DISPONIBLE

BLUE WARRIOR (MOAI-TECH)	1.850 pesetas
Moon Dop III (MOAI-TECH)	700 pesetas
ROLLING THUNDER (Imanok)	500 pesetas
GRADIUS 3 Legends (Imanok)	500 pesetas
FINAL BOUT (Imanok)	1.500 pesetas
SPEEDLINE PROMO (TrapoSoft)	Gratis (con pedido)

NUMEROS DISPONIBLES

MOAI-TECH #5*	375 pesetas
MOAI-TECH #6*	375 pesetas
MOAI-TECH #7	450 pesetas
MOAI-TECH #8	450 pesetas

**Números pendientes de reedición.*

Los pagos se realizan mediante Giro Postal por adelantado o por contra-reembolso. Se ruega preguntar disponibilidad.

E-mail: manuel.dopico@terra.es

Teléfono (móvil):686627448

Para los productos de IMANOK también podeis escribir al propio autor a su dirección de correo electrónico.

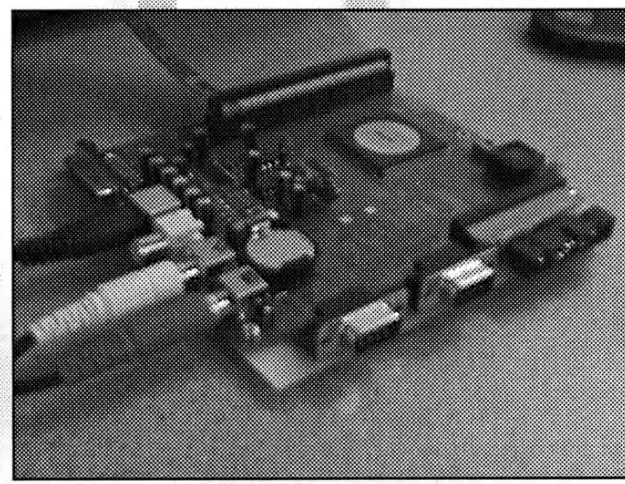
FernandezDav@bancsabadell.com

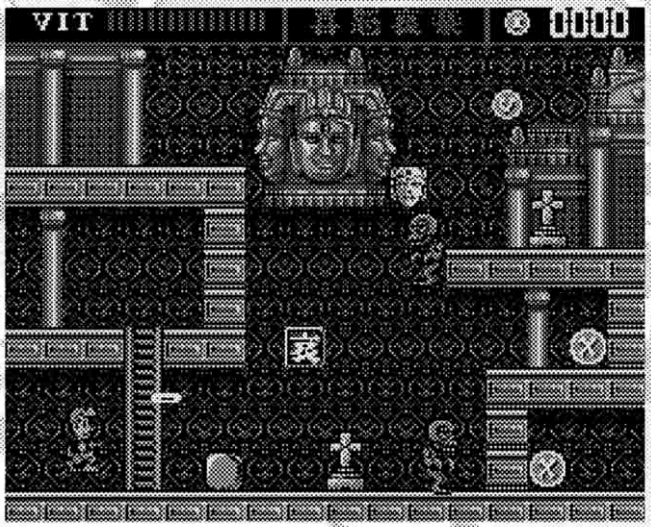
DIMENSION ZERO

Hola de nuevo a todos otra vez estamos aquí liados para comentaros unos cuantos jueguecillos de antaño, otra vez me a tenido que ayudar Manuel y es que ultimamente el trabajo me agota mucho. Pero pronto volveré a la carga, en el número anterior deciros que el Gulkave que comentó Manuel es de SEGA y no de Sanmi, el error se devió a que Manuel tenía una versión crackeada donde no aparecía el logo de SEGA por ninugna parte (cosas que pasan).
Aclarado esto podéis empezar a disfrutar con nuevas rarezas:

TITULO:EXOIDE Z AREA 5
FABRICANTE:CASIO
AÑO:1986
CLASE: ESPACIAL
SISTEMA: MSX
FORMATO: ROM
SONIDO: PSG

Seguramente este título os suene a muchos. ¿Os acordáis de aquel jueguecillo de naves de CASIO en el que ibamos machando un sinfin de enemigos y cuando llegabamos al Boss nuestra nave se transformaba en un robot?, pues bien despues de muchos años (lo que son las cosas) nos llega su secuela con mucha más marcha y mucha más calidad que lo hace un 32k explotado al máximo.
El objetivo del juego es ir aplastando a todo nave enemiga y los enemigos finales de fase hasta llegar al Gran cerebro. Para empezar Casio se tomó mucho más en serio esta secuela que su antecesora, la supera en todo, bueno en casi todo ya que el que nos ocupa es más fácil de terminar que el primer Exoide. Pero de todas formas yo prefiero este y seguro que los que ya visteis(o vayais a ver) tambien. Lo que nos llama indudablemente la atención es nuestra nave, a pasado de ser una nave totalmente blanca y simplona, a otra con color y mejor hecha y la de los enemigos también, viendo las diferencias de uno y otro puede parecer que este Exoide estuviera pensado para MSX2, ya se que es un poco exagerado afirmar esto pero es verdad. Para los que no conozcáis la mecánica del juego os la explicaré un poco.
Nada más empezar lo primero que debemos hacer es destruir unas naves que aparecen en formación "v", ¿y por que? pues porqué convertirán nuestro disparo simple en uno doble. En la parte inferior derecha podremos observar un contador de





energía, contra más enemigos matemos más se llenará la barra de energía, cuando llevemos unos tres cuartos pulsaremos la tecla GRAPH y nuestro disparo de misiles pasará a ser un rayo devastador (además cada vez que volvamos a pulsar GRAPH dispararemos una potente bomba), pero no la malgastéis que se van acabando y os costará recuperarlas. Los enemigos de final de fase son facilísimos, es más difícil el recorrido de la pantalla en sí. El juego consta de unas 5 fases y luego vuelve a empezar pero por lo menos no son exactamente iguales las pantallas y se eleva la dificultad cosa de agradecer, la música es corta y es la misma durante todo el juego quitando los enemigos finales pero es buenísima. Si disparamos a los recuadros de la pantalla hay algunos que explotan y nos darán varios tipos de inmunidad, también hay como unas máquinas tragaperras que para hacer funcionar (tambien salen en la primera parte) deberermos disparar a las figuras, en resumen un gran 32k que hara poner de rodillas a vuestros MSX.

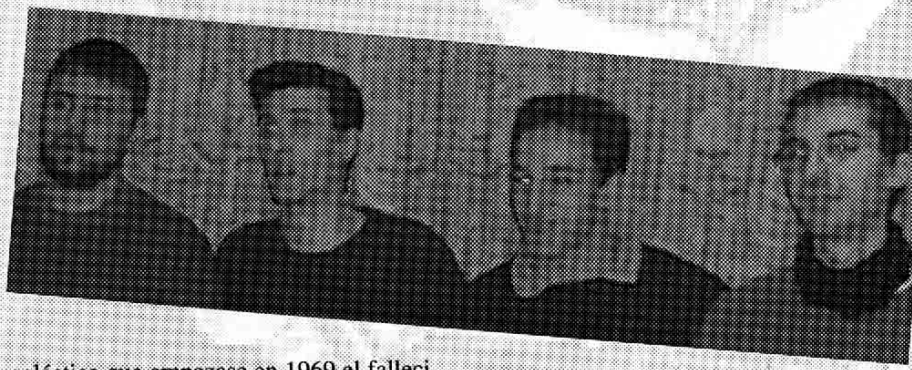
Julio Gracia.

TÍTULO: 2010
FABRICANTE: COLECO
AÑO: 1984
CLASE: GRAPHIC ACTION GAME
SISTEMA: MSX2 (Mission Coleco Emulator)
FORMATO: Software ROM
SONIDO: PSG y SCC (Opcional)

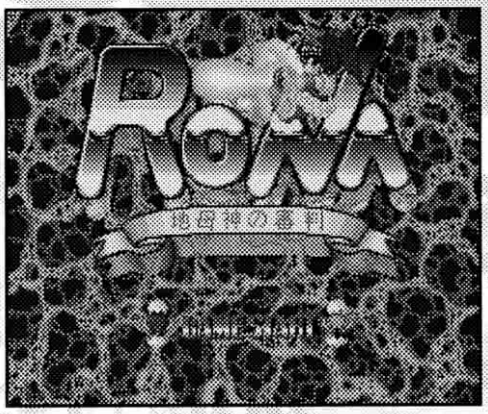
¡Pues sí!, por primera vez y en esclusiva comentamos un juego emulado en MSX. Por que, paraos a pensar... ¿verdad que también podéis jugar sin problemas a los cientos de juegos que existen para la COLECO VISION en vuestro MSX?. Pues, no seamos tontos y disfrutemoslos también. Os aseguro que he estado probando decenas y decenas de ROM´s desde mi MSX y he encontrado juegos realmente cojonudos. Algunos incluso en la linea de aquellas joyas que tanto nos hicieron vibrar en los MSX de primera generación.

El que comento aquí es un juego muy curioso y lo más importante: se trata de un juego sorprendente y original al 100%. Tengo que reconocer que hacía muuucho tiempo que no veía un juego con un planteamiento tan poco convencional como este, y, que además, es endiabladamente jugable y adictivo.

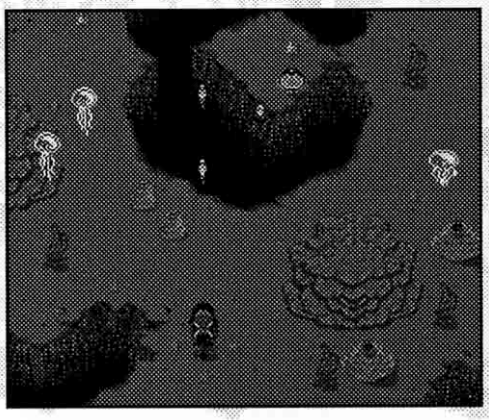
Os explico, se trata de una adaptación a la pantalla del ordenador del Film "2010 Odisea dos". Sí, aquella mierda de película que trataba de continuar con la odisea



galáctica que empezase en 1969 el fallecido Stanlety Kubrick con tan malos resultados (de hecho la finalizó en el 67, pero no se estrenó hasta el 69).
Y si me dáis permiso, hago un inciso diciendo que esta película me parece una de las segundas partes más horrorosas de la historia del cine (con perdón de "LOS INMORTALES II" que también tiene tela) y más teniendo en cuenta que la primera fue una obra de arte dificilmente imitable incluso hoy en dia.
Pues quizá lo más petrificante de todo sea que este bodrío del celuloide sea el responsable de haber dado lugar un videojuego ochentero tan pulido y trabajado como este.
Bueno, y después de haber puesto los dientes largos a todo el personal os preguntaréis... ¿pero de que va el 2010?. ¡Fácil!. La temática es sencilla: reparar nuestra nave averiada.
Os lo digo en serio, es uno de los juegos más originales y adictivos que he podido probar en el emulador de COLECO para MSX.
Y ya sin más rodeos, paso a comentar los distintos aspectos jugátiles del juego.
En la parte central de la pantalla aparece un gráfico de nuestra nave y una mirilla (tipo Operation Wolf) que dirigimos hacia unos puntos rojos que se supone son zonas dañadas de la astro nave.
Al situarnos sobre estos puntos y darle al SPACE entramos dentro de la circuitería interna de la nave (no es cachondeo) y tenemos que substituir piezas quemadas y empalmar conexiones eléctricas. Pero es que además es tan fácil de manejar que en un par de segundos le cojes el tranquillo.
Me doy cuenta que al decir todo esto de "soldar", "circuiteria" puede parecer un tostón pero... ¡no lo es!, es dibertido y ágil. Es más, diría que el planteamiento es tan dinámico que casi resulta hipnótico.
Pues bien, que nadie crea que la cosa acaba ahí (soldar, y reparar). Esto es debido a que tenemos un tiempo límite. Y prueba de ello es el pequeño monitor del lateral inferior - derecho donde veremos una panorámica de la nave en cuestión aproximándose al sol (¡todo con animaciones cantidad de chulas!). Esto significa que si no resolvemos pronto los problemas que nuestra escacharrada nave pueda tener, nos convertiremos en una tostada sideral.
Pero es que, casi que vale la pena dejar que nos maten, por que la animación de como se desbanece la imágen de los



Deberíais escuchar la música que acompaña a este gráfico... ¡La bomba! (y no precisamente la de King Africa).



El suavísimo SCROLL vertical, los sprites simpáticos y la alta velocidad son puntos clave de este juego.

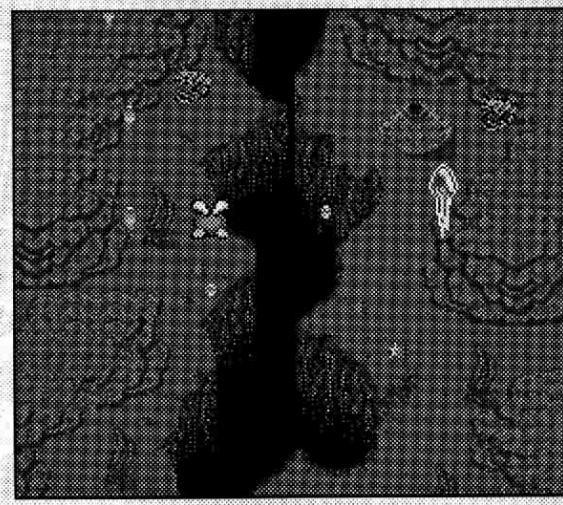
Los gráficos de Dixie no podrían tener más esencia japonesa. ¡Que caña!.

monitores está muy lograda y le da mucho ambiente al juego.
En fin, decir que tiene más detalles por ahí escondidos pero... Mejor que lo veais por vosotros mismos, yo sólo trato de describirlo, comentarlo y sobretodo: recomendarlo.
Por cierto, si no teneis el Mission (el emulador de Coleco Vision para MSX) lo podéis sacar del SUPER CD que venía con la Super MSX o lo podéis descargar gratuitamente de aquí mismo:
http://www.telcom.es/camelot/coleco.htm

TÍTULO: RONA
FABRICANTE: DIXIE
AÑO: 1991
CLASE: ACTION GAME
SISTEMA: MSX2 o MSX TURBO R
FORMATO: 3 DD
SONIDO: MSX Music

Sólo de pensar en este juego se me rizan todos los pelos del cuerpo. Y no de pánico ni de terror por que el juego sea una completa basura ¡ni de coña!, sinó todo lo contrario... porqué hacía meses que no descubría un juego tan para MSX2 jodidamente bueno.
Al hablar de RONA, estamos hablando de un juego japonés 100%, con esa esencia arcade a la que solo los japoneses saben dotar de una magia especial. Y eso se ve por ejemplo en el logotipo de la empresa (DIXIE) que es una animación con frames en screen 5 realmente bien dibujada, simpática y con un Feeling de aquellos que ya te atrapan desde el primer momento.
Sus gráficos son impresionantes, espectaculares y sorprendentes. Pero esque, incluso los sprites son increiblemente sólidos y aprobechan el color de forma

magistral.
El juego es una especie de ALESTE 2, sólo que en lugar de conducir una nave, llevamos a una niña que en ocasiones va montada en un delfín y otras en un sucedaneo de "nubol Kinton" (mmmm, para los que no hablen en catalán, es posible que esto último les suene a chino).
Pues sí, estamos ante un injustamente desconocido (por lo menos en el estado español) juego de acción para MSX2.
La acción del juego se desarrolla en screen 5 mediante un suavísimo SCROLL vertical que además goza de una estupenda velocidad. Y nada, lo típico en este tipo de juegos, avanzas, avanzas y vuelves a avanzar destruyendo todo lo que se nos ponga por delante hasta que llegamos al jefe de fin de fase. He de decir, con respecto a lo mencionados jefes de fin de fase, que son de lo mejor que he visto en MSX2, absolutamente ribalizables con prodigios del la segunda generación como el Aleste 2 o el FireBird (ambos juegos se desarrollan mediante el famoso scroll vertical por hardware también utilizado en el RONA).
La música es buenísima. Que forma tan deliciosa de aprobechar la sencillez y vitalidad de un FM pac. También hay que destacar que la música de nuevo vuelve a sobrecargar el juego con esa "magia japonesa" que dificilmente se llega a aburrir.
Los efectos en PSG son más que cumplidores, aunque quizá se hecha a faltar algo más de contundencia en este aspecto sonoro del juego.
Al juego no le falta de nada, tiene desde pantallas submarinas (las dos iniciales) en las que nos encontraremos detalles tan alucinantes como barcos fantasmas (con botellas de ron rotas incluidas) hasta fases en el lejano egipto.
Destacaría la fase 4, que es un bosque en el que aparecen magos y mini-goodzilas que desprenden llamaradas de fuego por la boca. Destaco esta fase por que tanto la estética, como la música tienen un regustillo a lo "POP and TWINBEE" de Konami para la Super Nintendo que vale la pena saborear intensamente.
Todavía me queda por decir que por supuesto tiene demos entre fase y fase en ¡screen 8!, y por lo tanto la calidad gráfica es escepcional (quizá en algún punto se note que son dibujos digitalizados).
En fin, para acabar, diré que es un juego de acción de los más alucinantes que he visto ultimamente para el MSX2. ¡Espero que sigan llegando joyas desconocidas de la época!. Y con que sean sólo la mitad de buenas que esta maravilla llamada RONA, ya me pondría contento.



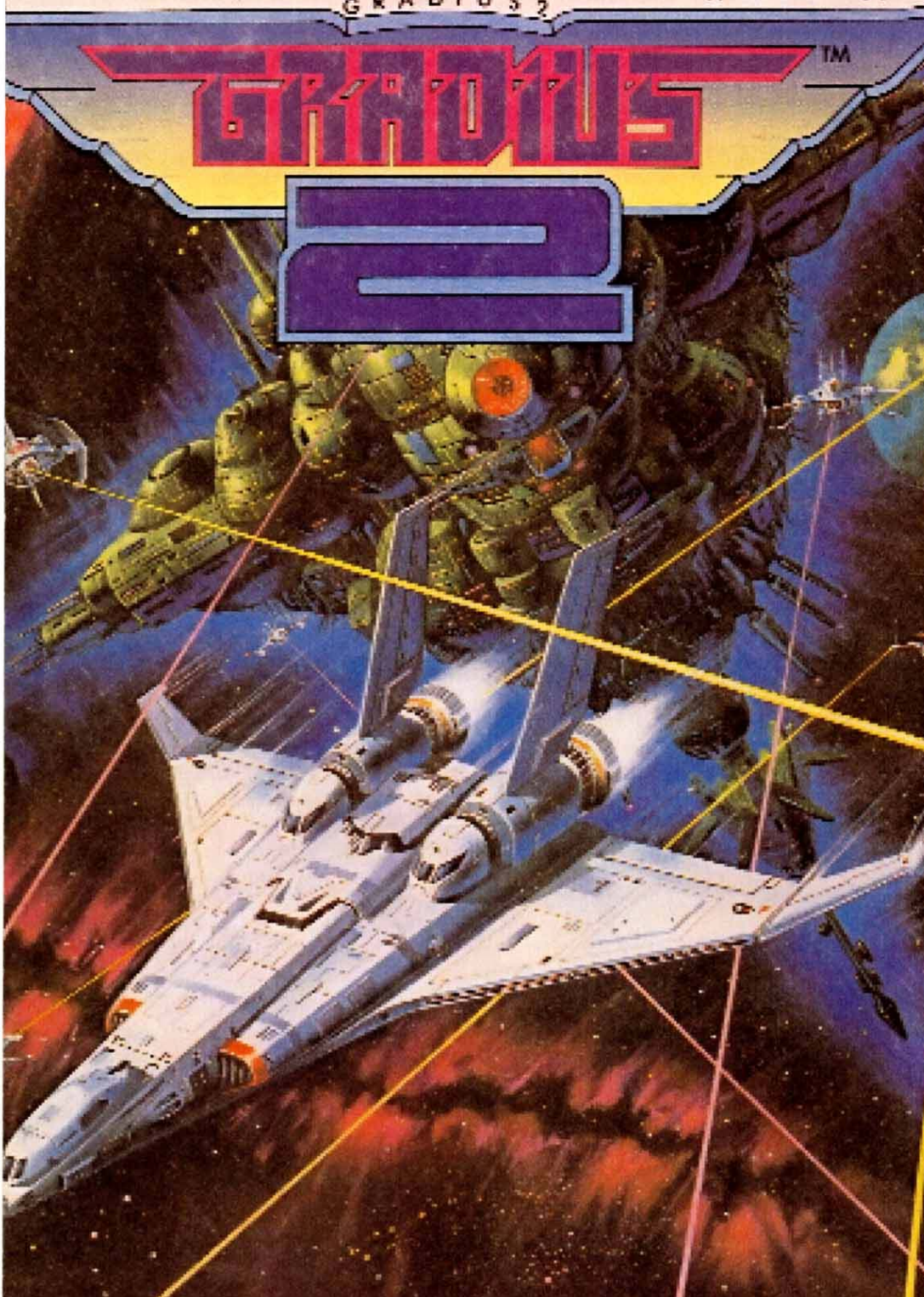
Despedida y cierre

De nuevo llegamos al final de esta una nueva edición de la MOAI-TECH sólo MSX. Una vez más hemos sido los primeros en sacar la nueva edición de nuestra publicación. En esta ocasión, hemos osado en realizar todo **un número de Verano**, lo cual es ciertamente arriesgado para nosotros. Arriesgado en el asunto económico. Esto es debido en parte a que en el Verano no se celebra ninguna reunión ni evento MSXero, lo cual nos dificulta más poder vender varias decenas de ejemplares de golpe. Pero de todos modos, en MOAI-TECH consideramos que un fanzine si no sale con cierta regularidad pierde la razón de ser. Es por eso que no nos importa vender menos (o simplemente cubrir los gastos más lentamente) siempre y cuando cumplamos nuestro objetivo: Ofrecer un servicio informativo serio pero divertido, profesional pero juvenil. Y creemos que a medida que avanzamos lo logramos cada vez más. Por fin, tenemos en este pais una auténtica obtativa, un fanzine alternativo y de edición regular (siempre en medida de lo posible, ya que como siempre dejamos claro, esto es sin ánimo de lucro alguno). En fin, eso es todo por ahora. Si todo va bien el próximo número saldrá para diciembre de este mismo año. ¡No te lo pierdas!

Un saludo.

El equipo de Moai-Tech

GRADIUS 2

©KONAMI 1987

GRADIUS 2™